10/07 bis 11/07

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

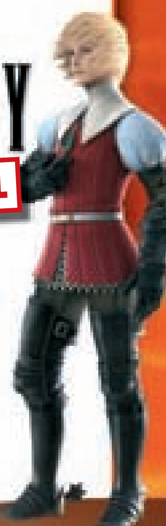
AUSGABE 9 CyberMedia € 3,50

Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

MOBILE GAMER

MOBILE GAMER

FINAL FANTASY



GROSSES SPECIAL

- **Rückblick** alle Spiele seit 1987
- **Vorschau** alle Neuheiten für DS und PSP
- **Test und Tipps** zu Final Fantasy Tactics für die PSP

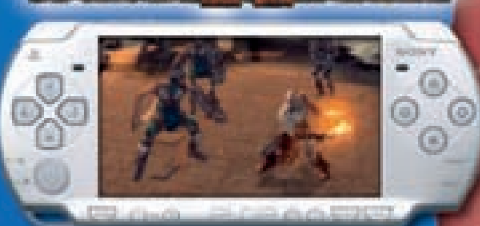
THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass

XXL-Test: 93% Spielspaß für das ultimative Action-Adventure





GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS



Grafik-Gigant: Episches Action-Spektakel im alten Griechenland

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

Geheimtipp für Dino-Jäger: Test des PSP-Hits



DRAGON BALL Z Goku Densetsu

Exklusiv für DS: Pfiffiges Kartenspiel zum Anime

UNDERCOVER Doppeltes Spiel

Test & Tipps zum spannenden Grafik-Adventure

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Das Mega-Duell: Sonic und Mario als Spitzensportler. Wir haben's gespielt!

NEUE SERIE

Gehirn-Jogging & Co.

Alles über Gelegenheitsspiele: News & Tests auf 6 Seiten




4 196933 403509 11

Handhelds für alle >>

Seltsames Spielzeug für Technik-Freaks? Von wegen. Wer sich heute mit DS oder PSP blicken lässt, ist kein Außenseiter, sondern mitten in der Gesellschaft.

Nicht alle heutigen Handheld-Zocker erinnern sich an Zeiten, als videospielende Jugendliche als skurrile Wesen beäugt wurden, die einsam und verpickelt ihr trostloses Dasein fristen. Erwachsene oder gar weibliche Gamer gab es offiziell nicht. Wann das war? Vor 30 Jahren? Von wegen: Noch zu Zeiten des Game Boy Advance, also Anfang des neuen Jahrtausends, war dieses Urteil weit verbreitet. Im Wesentlichen hat sich daran erst mit der Veröffentlichng der PSP und vor allem des DS etwas geändert.

Im Jahr 2007 gehören DS und PSP fast schon zur Grundausstattung für Jung und Alt, Mann und Frau – schicker Optik, pfiffiger Technik und vor allem innovativer Software sei Dank. Ein „Gehirn-Jogging" z.B. hat mehr für das Renommee von Videospielern getan als eine ganze Generation von Handhelds und Software zuvor. Der neue Kundenkreis, den Nintendo mit dieser Art Software erschlossen hat, im Business-Deutsch auch „Casual Gamer" genannt, kann ungeniert ein Handheld benutzen, denn er „spielt" ja nicht, sondern „lernt". Und nicht selten entwickelt sich dann aus dem Bildungsbürger ein echter Spieler.

Diesem Trend tragen wir in der *Mobile Gamer* Rechnung. So haben wir die Sommerpause dazu genutzt, den Aktuell-Teil zu erweitern und neu zu strukturieren. Wir beginnen traditionell mit vielfältigen News, gehen dann zu den ausführlichen Previews über und widmen uns schließlich den „Spielen für Nicht-Spieler" (also Gehirn-Jogging & Co.). So ist der vordere Teil des Heftes nicht nur abwechslungsreicher und interessanter; wir werden zudem dieser neuen Art von Handheld-Software gerecht, die zwar ein kompetentes Werturteil der **MOBILE GAMER** verdient hat, sich aber nicht in das Hunderter-Schema des Test-Teils pressen lässt. Wir hoffen, es gefällt.



Acht Ausgaben der *Mobile Gamer* erblickten bereits das Licht der Spielewelt. Die meisten sind ausverkauft, einige wenige könnt Ihr auf Seite 73 nachbestellen.

Spaß und Spannung wünschen
Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlosen wir diesmal einen schicken pinken DS Lite – zusammen mit fünf neuen "Spielen für Nicht-Spieler". Wer folgende Frage richtig beantwortet, kommt in unseren großen Lostopf.

Wie heißt die jährliche Spielemesse in Leipzig: Games Convention oder Giga Games?

Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2007, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

TRAGBARE TRAUMWELTEN



Die bekannteste Rollenspiel-Serie der Welt wächst stetig: *Mobile Gamer* beleuchtet Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von "Final Fantasy". **24**





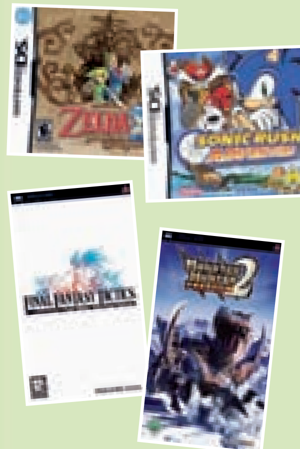






Das solltet Ihr nicht verpassen!

Top-Spiele dieser Ausgabe



SPIELE-TEST >>

SPIELE-TEST >>

> Titelthemen

News







Messebericht

Games Convention 2007

Wer spielt, der kommt nach Leipzig: Die GC wird endgültig zur Riesen-Messe – für Handheldzocker gab es je nach Hersteller viel Neues oder nur alte Kamellen.

Der Nabel der Videospiele liegt zwar nicht in Deutschland, aber er rückt näher: Während die amerikanische Fachmesse E3 dieses Jahr nur in einem nüchternen Flugzeughangar und in diversen Hotelsuiten für wenige Auserwählte stattfand, steigerte sich die heimische Games Convention vom 23. bis 26. August auch bei der sechsten Ausrichtung. In allen Belangen wurden Superlative aufgestellt: Bei Ausstellungsfläche (115.000 Quadratmeter), Ausstellern (503 Firmen) und Besucherzahlen (185.000 Gäste) gab es frische Bestmarken zu verzeichnen. Das ist alles zweifellos imposant, doch bei genauerer Betrachtung relativieren sich die Jubelmeldungen etwas: So wurde die angestrebte 200.000-Hürde verfehlt, zudem stiegen die Zahlen bei Fachbesuchern und Presse besonders stark – normale Zocker waren es deshalb sogar etwas weniger als letztes Jahr, da halfen auch interessante Neuerungen wie ein Freigelände und die Aufstockung auf vier statt drei Hallen nicht.



Licht und Schatten

Während sich Microsoft weiterhin vom Handheldmarkt fern hält, aber Heimkonsolenfans mit Anspielmöglichkeiten in einem großen Riesenrad beglückte, hätte der Unterschied zwischen Sony und Nintendo kaum größer sein können. Der PSP-Konzern zeigte deutlich, dass man Leipzig für wichtig erachtet. So gab es am beeindruckenden Messestand wichtige kommende PSP-Titel für alle Besucher zu sehen, darunter u.a. "God of War: Chains of Olympus" oder "Hot Pursuit: Extreme Force". Zudem wurde auf der pompösen Pressekonferenz die neue PSP Slim & Lite sowie eine Reihe bemerkenswerter neuer Anwendungen präsentiert (mehr dazu auf den folgenden Seiten). Nintendo dagegen setzte voll auf die Gelegenheitsspieler-Karte und geizte mit Neuheiten: DS-Spieler wurden mit den bekannten "English Training" und "Mehr Gehirn-Jogging" abgespeist, lediglich "Flash Focus" (eine Art 'Augen-Jogging') war am Stand neu. Selbst Fachbesucher bekamen wenig zukünftige Titel zu sehen, nur "Legend of Zelda" stand hinter verschlossenen Türen zur Verfügung – ein für uns unverständlicher Informationsmangel, gerade angesichts der ungebrochenen Popularität des DS.

Auch bei den Drittherstellern lag der Schwerpunkt klar auf den großen Konsolen, einige Hosentaschentitel gab es aber doch zu daddeln, wobei ein Trend nicht zu übersehen war: Die sogenannten 'Casual Games', auf deutsch Gelegenheitsspiele, marschieren unaufhaltsam voran und gehören bei fast jedem Spielentwickler zum Programm – lest dazu mehr in unserer neuen Rubrik ab Seite 18.

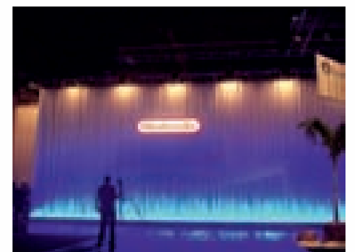
Tops & Flops der GC 07

+ Tops

- + geräumigere Ausstellungsflächen
- + Außenbereich als originelle Ergänzung
- + immer mehr Gelegenheitsspiele
- + Weltpremieren auf der Sony-Pessekonferenz
- + viele Prominente aus der Branche

- Flops

- - Nintendo geizt mit Neuheiten
- - Handhelds weniger im Mittelpunkt



Ihr müsst draußen bleiben: Nur für Fachbesucher gab es bei Nintendo die echten Neuheiten zu sehen.

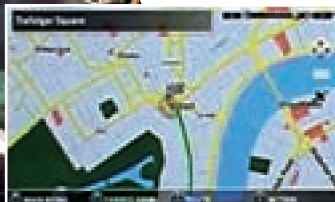


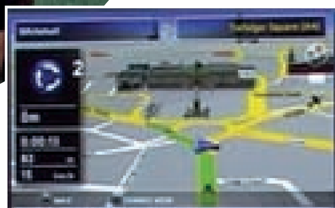
Das ist Service: Sony verlieh PSPs an interessierte Messegäste.

Fotos: Cybermedia Verlag, Leipziger Messe GmbH/Uwe Frauendorf

Hard- und Software

Neue Dienste für die PSP





Übersicht garantiert: Verschiedene Ansichten und Zoomstufen zeigen bei "Go!Explore" den rechten Weg.

Unter dem Label Go! erweitert Sony das Anwendungsgebiet der PSP und will das edle Handheld konsequent zur mächtigen Multimedia-Plattform ausbauen. Alle wichtigen Infos zur bereits erhältlichen Go!Cam lest Ihr auf Seite 68, die weiteren Neuerungen stellen wir Euch hier vor.



Für Januar 2008 angekündigt ist der "Go!Messenger", der Chats zwischen PSP-Besitzern ermöglicht. Voraussetzung ist eine WLAN-Verbindung zu einem Breitbandnetz. Das 'Instant Messaging' (Sofortnachrichten) erfolgt über eine Bildschirmtastatur. Mittels Headset und Go!Cam dürft Ihr auch Videobotschaften an Freunde verschicken oder gleich zum Videochat einladen.



Weiter geht's mit einem Navigationssystem: "Go!Explore" ist ein GPS-Empfänger samt Satellitennavigation auf UMD. Sony arbeitete mit den erfahrenen Navigationsanbieter Teleatlas und Nav-N-Go zusammen und portierte das System auf das Handheld. Das Navi ist für den Einsatz im Auto ebenso ausgelegt wie für Fußgänger. So gibt es einen Routenplaner mit wahlweise schnellstem oder kürzestem Weg. Per Bildschirmtastatur gebt Ihr Stadt und Straße ein, um Euch mittels 3D-Führung zu Eurem Ziel leiten zu lassen – dabei rotiert und zoomt der Bildausschnitt passend zur aktuellen Lage. Die Kartenareale dürfen aber auch frei erforscht werden. Interessante Sehenswürdigkeiten findet Ihr außerdem mittels 'Points of Interest'-Funktion. Via Download wird die Datenbank künftig regelmäßig erweitert. Ein Auto-Bundle samt Stromadapter und Halterung ist auch schon angekündigt – Preis unbekannt.

Die Go!Cam nutzt Ihr nicht nur für Fotoknipsereien, sondern auch zum Videochat.



Das aufsteckbare GPS-Modul überrascht durch kompakte Ausmaße und wird an den USB-Port der PSP gestöpselt.

Go! Video Download Service



Momentan nur für Großbritannien angekündigt ist der Video Download Service, der in Zusammenarbeit mit British Sky Broadcasting entsteht. Das große Programmangebot bietet mit Sport, Filmen, Unterhaltung und Musik für jeden Geschmack das passende Produkt. Der Download erfolgt nach Bezahlung direkt auf die PSP via WLAN oder über einen PC. Wieviel der für Anfang 2008 angekündigte Download-Service kostet, steht noch nicht fest.

Spiele

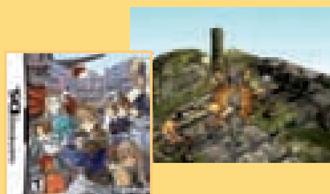
Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



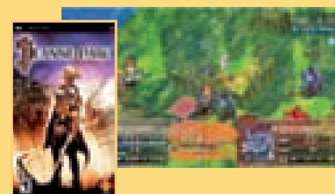
1. Luminous Arc (Nintendo DS)

Normalerweise hat sich die kleine Firma Atlus auf US-Übersetzungen japanischer Rollenspiele spezialisiert, auf dem DS wird mit "Luminous Arc" aber auch die Taktik-Sparte bedient. Genretypisch geht es rundenweise in den Kampf, Eure strategischen Entscheidungen und deren Folgen werden in knuffiger Bitmap-Grafik auf den Bildschirm gebracht. Eine Veröffentlichung bei uns ist (noch) nicht angedacht.



2. Hoshigami Remix (Nintendo DS)

Wer auf Runden-Strategie in Fantasy-Welten steht und richtig knackige Herausforderungen sucht, der liegt bei der Neuaufbereitung des bei uns nie erschienenen PSone-Spiels richtig. "Hoshigami Remix" stellt Eure Taktikkünste auf die Probe und macht Euch das Leben mit schier übermächtigen Magiern schwer, ist aber dennoch interessant und wird vermutlich nie den Sprung nach Europa schaffen.



3. Jeanne d'Arc (Sony PSP)

Auf der PS2 sorgten die japanischen Entwickler von Level 5 für unterhaltsame Rollenspielkost, die stets mit ein paar frischen Ideen verknüpft wurde. Das PSP-Debüt "Jeanne d'Arc" macht da keine Ausnahme, setzt bei den Kämpfen allerdings auf mehr Strategie. Das hochkarätige Epos ist nun in den USA erhältlich und damit auch für westliche Spieler verständlich. Ein Europa-Release ist wahrscheinlich.



Hardware

PSP Slim & Lite im Test

Seit Anfang September gibt es die lang erwartete Hardware-Revision der PSP zu kaufen: Das neue Modell hört auf den etwas klobigen Namen "PSP Slim & Lite" und stellt eine behutsame Weiterentwicklung der PSP-Technologie mit ein paar gelungenen Neuerungen dar. Dem Namen entsprechend ist Sonys Handheld-Update ein bisschen schmaler und ein knappes Drittel leichter als der Vorgänger, außerdem wurden einige mechanische Details überarbeitet. So liegen die kleinen Lautsprecher nun seitlich oben neben dem weiterhin sehr hochwertigen Bildschirm – eine gute Idee, wurden sie früher doch oft von den Fingern verdeckt. Der WiFi-Schalter rutschte an die Oberseite des Gehäuses, während die UMD-Lade nicht mehr per Hebel und Federmechanik aufgeht, sondern ganz rustikal per Hand aufgeklappt wird. Auch der Memstick-Slot fällt nun etwas billiger aus, während die Oberfläche rundum gelackt wurde – das sieht schick aus, ist aber vor allem beim schwarzen Modell sehr schmutzanfällig.

Apropos Modelle: Zum Start sollten drei Farben verfügbar sein – schwarz, weiß und silbergrau. Jedoch lässt das weiße Modell auf sich warten – es gibt keinen festen Termin. Noch etwas später erscheinen zeitlich limitierte Sondermodelle in rot und gelb, die als "Spider-Man 3"- bzw. "Simpsons"-Bundles verkauft werden.

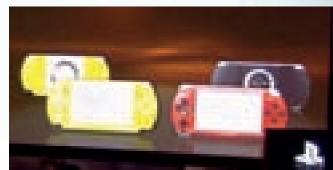
Aber egal, welches Gerät Ihr letztlich erwerbt, die sinnvollen technischen Neuerungen sind bei allen präsent. So könnt Ihr einen internen Speicher-Cache aktivieren, der die Ladezeiten vieler Spiele etwas reduziert – sehr löblich und energiesparend, wodurch der größenbedingt etwas leistungsschwächere Akku kompensiert wird. Die reizvollste Ergänzung ist die Möglichkeit, die PSP via separat erhältlichem Kabel an den heimischen Fernseher anzuschließen. Allerdings könnt Ihr nur mit progressiv-tauglichen Geräten und Komponenten-Strippen die Spiele aufs Großbild schicken, mit der billigeren AV-Variante laufen nur Filme und Musik.



Ulrich Steppberger

"Die neue PSP: Evolution statt Revolution"

Die PSP Slim & Lite ist zweifelsohne ein schnuckliges Gerät – aber ein Quantensprung, wie ihn Rivale Nintendo vom DS zum DS Lite geschafft hat, gelingt Sony damit nicht. Es überwiegen die positiven Eindrücke: Das große Display überzeugt weiterhin und die etwas geringeren Dimensionen lassen das Gerät bequemer in der Hand liegen. Dass Ladeklappe und Memstick-Slot weniger wertig ausfallen, stört nicht weiter, dafür freue ich mich über kürzere Ladezeiten und vor allem den TV-Ausgang. Zwar ist es irgendwie komisch, ein Handheld an die Glotze zu hängen, aber allein es im Bedarfsfall zu können, ist eine feine Sache. Ein Neukauf nur deshalb muss zwar nicht sein, aber wer noch keine PSP hatte, für den wird sie spätestens jetzt interessant.



Die zwei bunten PSP-Varianten gibt's demnächst exklusiv nur in Europa.

PSP Slim & Lite

Größe (BxHxT):	17 x 1,9 x 7,2 cm
Gewicht:	189 Gramm
Bildschirm-Diagonale:	4,3 Zoll (10,9 cm)
Zirka-Preis:	170 Euro

PSP Slim & Lite

Pro	+ dünner und leichter + sehr gute Bildqualität + kürzere Ladezeiten bei vielen Spielen + kann an Fernseher angeschlossen werden...
Contra	- ...aber Spiele laufen nur mit HD-tauglichen Geräten - Oberfläche noch anfälliger für Staub und Fingerabdrücke - Verarbeitung u.a. von UMD-Lade etwas billig



Der Memstick-Slot ist jetzt noch etwas einfacher ausgeführt.



Das Einlegen von UMDs geht bei der neuen PSP rustikaler vonstatten.



Der neue Akku hat ein Drittel weniger Leistung, hält aber ähnlich lang wie bisher.



Spiele

PSone-Spiele für die PSP – es hakt

Ab Seite 92 testen wir für Euch die ersten drei PSone-Spiele, die Ihr via PS3-Download kaufen und auf Eure PSP übertragen könnt. Das Trio ist seit Ende Juni erhältlich und stellte einen verheißungsvollen Auftakt dar, seitdem bleibt Nachschub aus – aber wieso?

Genau genommen gab es Ende Juli kurzzeitig drei weitere Titel. "Medievil", "Crash Bandicoot 2" und "Spyro the Dragon 2" wurden jedoch nach wenigen Tagen wieder aus dem Online-Store entfernt. Sony berief sich auf nebulöse "technische Probleme" und versprach Käufern eine Rückerstattung ihrer fünf Euro. Offensichtlich hatten alle Spiele entweder mit Grafik- und Sound-Aussetzern zu kämpfen oder blieben nach kurzer Zeit gleich ganz hängen. Man vermutet, dass zumindest teilweise alte Kopierschutzmechanismen für die Störungen sorgten. Seitdem gibt es leider keine neuen Downloads mehr, von Sony selbst bleiben Ankündigungen aus. Besonders ärgerlich angesichts der Zustände auf den anderen Kontinenten: In Japan gibt es bereits Dutzende Titel, während in den USA der Nachschub zwar auch nur tröpfchenweise kommt, dafür zuletzt Hochkaräter wie "Castlevania" ins Angebot rutschten.

Hoffentlich löst Sony die Probleme bald, denn auch wir spielen gerne PSone-Klassiker für kleines Geld unterwegs und haben dafür eine eigene Extended-Rubrik geschaffen.

Spiele

DS wird zur Maus

Der GBA-Slot des DS wird selten genutzt, nur vereinzelt sorgt das Rumble-Pak für Vibrationen. In Japan hat Nintendo nun ein Spiel veröffentlicht, bei dem eine neue witzige Peripherie beiliegt: In "Slide Adventure: Mag Kid" steuert Ihr den titelgebenden Scheibencharakter nämlich nicht mit Steuerkreuz oder Touchscreen, sondern indem Ihr das Handheld wie eine optische Maus über den Tisch schiebt. Dazu steckt Ihr einen klammerartigen Aufsatz mitsamt Sensor in den unteren Slot, dann thront Euer DS solide auf der Oberfläche. Rutscht Ihr das Konstrukt nun herum, folgt Mag Kid auf dem Bildschirm genau Euren Anweisungen, während er bunte Abenteuer besteht. Besonders aufwändig inszeniert ist das Spiel nicht, doch der technische Gag funktioniert, auch wenn der Einsatz unterwegs damit kam möglich ist. Leider kapiert Ihr das Geschehen ohne einigermaßen passable Japanisch-Kenntnisse nur begrenzt und es ist unwahrscheinlich, dass Nintendo den Titel auch in Europa veröffentlicht.

Der Bewegungssensor im Modul für den GBA-Schacht funktioniert fast genauso wie eine optische Maus am PC.

Spiele

Invasion der Klötzchen-Abenteuer

Der dänische Baustein-Hersteller Lego ist auf den Geschmack gekommen. Statt weiterhin mehr oder weniger gelungene Versoftungen hauseigener Serien zu produzieren, wird nun die mit "Lego Star Wars" erfolgreich begonnene Fusion aus Spielzeugsteinen und Film-Blockbustern fortgesetzt. Gleich drei bekannte Namen erwarten uns in den kommenden Monaten im Klötzchenformat. Den Auftakt macht "Lego Star Wars: Die komplette Saga", in der alle sechs Sternenkrieg-Filme am Stück nachgespielt werden. Das Spiel erscheint am 6. November nur für den DS und wird neu programmiert – zum Glück, war der Vorgänger doch nicht sonderlich berauschend umgesetzt. Weder Termin noch Systemangabe gibt es dagegen für die anderen beiden Steinspäße. Ebenfalls bei LucasArts wird schon fleißig an "Lego Indiana Jones" gewerkelt, während Eidos sich im Comic-Metier bedient. DCs düstere Fledermaus-Ikone soll als "Lego Batman" in Gotham für Ordnung sorgen.

COMING SOON • DS

Spielename	Hersteller	Genre	Termin
Bomberman Story	Hudson	Reaktion	23. November
Call of Duty 4	Activision	Action	November
Die Sims 2: Gestrandet	Electronic Arts	Denken	25. Oktober
Donkey Kong Jungle Climber	Nintendo	Reaktion	12. Oktober
Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	November
FIFA 08	Electronic Arts	Sport	4. Quartal
Flash Focus	Nintendo	Reaktion	23. November
Legend of Zelda: Phant. Hourglass	Nintendo	Abenteuer	19. Oktober
Mario & Sonic b. d. Olymp. Spielen	Sega	Sport	4. Quartal
Mario Party DS	Nintendo	Reaktion	23. November
Naruto: Ninja Council	Nintendo	Action	5. Oktober
Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	30. Oktober
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sport	Oktober
Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	Reaktion	November
Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Abenteuer	2. November
Spider-Man: Freund oder Feind	Activision	Action	12. Oktober
Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Reaktion	Oktober
Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
Thrillville: Off the Rails	Lucas Arts	Denken	Oktober
WWE Smackdown vs. Raw 2008	THQ	Sport	November
Yu-Gi-Oh! GX Card Almanac	Konami	Denken	November

COMING SOON • PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Termin
ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	5. Dezember
Castlevania: The Dracula X Chr.	Konami	Abenteuer	Oktober
Coded Arms Contagion	Konami	Action	Oktober
Die Sims 2: Gestrandet	Electronic Arts	Denken	8. November
FIFA 08	Electronic Arts	Sport	4. Quartal
Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Action	22. November
NBA Live 08	Electronic Arts	Sport	18. Oktober
Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	30. Oktober
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sport	Oktober
Pursuit Force: Extreme Justice	Sony	Rennspiel	17. Oktober
Silent Hill Origins	Konami	Abenteuer	November
Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Abenteuer	2. November
Sonic Rivals 2	Sega	Action	November
Spider-Man: Freund oder Feind	Activision	Action	12. Oktober
Star Wars Battlefront: Reneg. Squ.	LucasArts	Action	12. Oktober
Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	November
SWAT Target Liberty	Vivendi	Action	4. Quartal
Thrillville: Off the Rails	LucasArts	Denken	Oktober
Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Sport	4. Oktober
Wipeout Pulse	Sony	Rennspiel	21. November
WWE Smackdown vs. Raw 2008	THQ	Sport	November

Kurzmeldungen

Einspruch!

Englischkundige Fans des stachelhaarigen Rechtsanwalts Phoenix Wright müssen nicht länger warten, wenn sie wissen wollen, wie seine Geschichte endet. Der dritte Teil der Gerichtssaga ist unter dem Titel "Gyakuten Saiban 3" bereits in Japan erhältlich und besitzt eine alternativ wählbare englische Übersetzung. Wann in Europa der Prozess stattfinden wird, ist noch unklar.

Nintento treibt es bunt

Wer es feurig mag, kann sich einen DS jetzt auch in der Farbkombination schwarz-rot gönnen – allerdings nur durch Eigenimport. In den USA gibt's das Gerät exklusiv im Set mit "Brain Age 2" (bzw. "Mehr Gehirn-Jogging"), in Japan erscheint das Handheld dagegen einzeln Anfang Oktober.

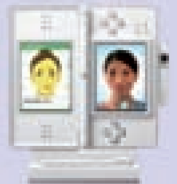


Elf Freunde sollt ihr sein

Auf dem DS erlebt Ihr nächstes Jahr Fußball von einer anderen Seite. Die Entwickler von Level 5 ("Jeanne d'Arc") werkeln gerade an "Inazuma Eleven", einem Rollenspiel, bei dem Ihr Euer eigenes Schülerteam zusammenstellt und dann das Geschehen auf dem Platz taktisch steuert – Zeichentrick-Star Captain Tsubasa von den kleinen Fußballstars lässt grüßen.

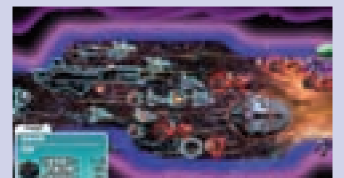
Schöner werden mit DS

Für schönheitsbewusste DS-Besitzer hat Nintendo das richtige Produkt parat: "Face Training" liegt eine Kamera bei, die Ihr in den GBA-Slot steckt und die stets Euer Gesicht aufnimmt. So kontrolliert das Programm, ob Ihr die angezeigten Übungen richtig ausführt und damit Eure Haut elastisch haltet. Der Haken dabei: Noch gibt's das Set nur in Japan, aber angesichts der rollenden Gelegenheitsspiel-Welle halten wir eine Veröffentlichung auch bei uns nicht für unmöglich.



Weltraum-Oper im Hexfeldformat

Ein Shoot'em-Up-Klassiker kehrt in ungewohnter Form zurück: Bei "R-Type Tactics" für die PSP werdet Ihr nicht mehr mit Triggerdaumen in die Schlacht ziehen, sondern das Bydo-Imperium mit strategischen Feldzügen erledigen. Ende September erscheint das Taktik-Epos in Japan, eine Schlacht auf unserem Kontinent ist unwahrscheinlich.



Ausgang gesucht

Nachdem Fluchtkünstler Mr. Esc auf der PSP zweimal sein Glück versucht hat (der erste Teil erhielt in Ausgabe 3 stolze 85 von 100 Punkten), entkommt er demnächst auf dem DS allerlei brenzligen Situationen – hoffentlich auch in Europa.

Mini-Previews >>



DS Jetzt nur nicht schlappmachen: Beim Sprint geht sonst der windschnittige Pyramidhead vor Euch durchs Ziel.



DS Alte Weitsprungweisheit: Je besser der Winkel, desto größer die Weite.

New International Track & Field

Soprt >> Mehrkampf

Konami geht wieder unter die Sportler: Der Mehrkampf-Klassiker bekommt ein Facelift.

New International Track & Field

PSP | DS

Entwickler	>> Sumo Digital, England
Hersteller	>> Konami
Termin	>> 2008

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Trainiert für die Olympiade: Konamis witzige Athletenschar hat das Zeug, Mario und Sonic herauszufordern.

Während Mario und Sonic die Olympischen Spiele in Peking schon vor Weihnachten virtuell begehen (mehr dazu auf Seite 16), macht sich ein virtueller Herausforderer erst nächstes Jahr warm. Konami verpasst der legendären Knöpfchenhämmerei "International Track & Field" zum 25. Geburtstag ein gehöriges Facelifting und schickt das modernisierte Spektakel exklusiv auf dem DS an den Start. Das "New" im Namen hat durchaus seine Berechtigung: Diesmal dürft Ihr in über 20 Disziplinen Euer Können zeigen, von denen die meisten aber noch geheim gehalten werden – auf der Games Convention durften wir nur zu Klassikern wie 100-Meter-Lauf, Hürdensprint und Weitsprung ran. Gesteuert wird fast so schweißtreibend wie früher, indem Ihr den Stylus flink über den Touchscreen rubbelt – auch das Mikrofon soll genutzt werden.

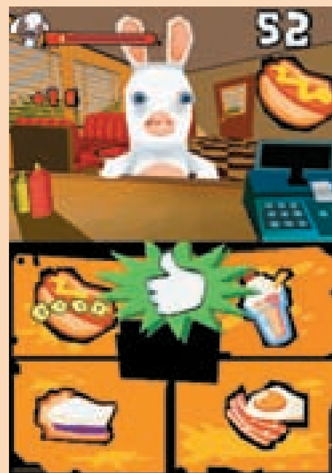
Nicht nur bei der Auswahl der Sportarten will Konami überzeugen, auch die Teilnehmer selbst haben es in sich. Die 'normalen' Stars wurden von den Comic- und Anime-Größen der Udon Studios designt und gerieten überaus knuffig. Dazu gesellen sich Helden hauseigener Spiele wie Althüpfer Sparkster (aus "Rocket Knight Adventures" auf den 16-Bit-Konsolen) und der fiese "Silent Hill"-Pyramidhead. Grafisch gefiel das launige Spektakel bereits in der frühen Fassung mit liebevollen Animationen – wenn nichts schief geht, steht uns nächstes Jahr ein rundum spaßiges Sportfest bevor.

Rayman Raving Rabbids 2

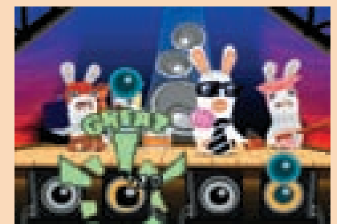
Reaktion >> Geschicklichkeit

Der erste Handheld-Auftritt der garstigen Karnickel entpuppte sich als halbgares Hoppelspiel. Im zweiten Anlauf orientiert sich Entwickler Ubisoft an der unterhaltsameren Konsolenfassung. Das heißt, Euch erwarten 36 extrem abgedrehte Minispiele: Bedient z.B. hungrige Häschen mit Fast Food oder haltet Euch so lange wie möglich auf einem Wild-West-Pferd. Dabei macht Ihr so exzessiven Gebrauch vom Stylus, dass Ihr Angst um Euren DS haben müsst.

Rhythmus ist dagegen bei den Musikspielen gefordert. Hier tippt Ihr im Takt zur Musik die richtigen Symbole an und lasst die rockenden Rammler Klassiker wie "Smoke on the Water" einspielen und -singen. Außerdem dürft Ihr die Langohren im Editor nach eigenen Vorstellungen 'verschönern': Zieht ihnen witzige Klamotten über oder bekritzelt sie.



DS Fress-Orgie: Kommt den Bestellungen so schnell wie möglich nach!



Rayman Raving Rabbids 2

PSP | DS

Entwickler	>> Ubisoft, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Termin	>> Mitte November

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Dank des bizarren Humors und der witzigen Disziplinen wird's eine feine Minispiel-Sammlung.

SWAT: Target Liberty

Action >> Taktik-Shooter



PSP Verhaftung der Verdächtigen: Einer rückt vor, die Kollegen sichern die Umgebung.

Als Chef eines SWAT-Teams kommandiert Ihr zwei Kollegen, die auf Knopfdruck Gebiete sichern, Räume stürmen oder Gegner verhören. Leider lassen die hyperaktiven Helfer bislang Arbeit für Euch übrig, zumal das Missionsdesign den Spielmöglichkeiten hinterherhinkt. Die angespielten Levels verlangen selten überlegtes Vorgehen.

SWAT: Target Liberty

PSP  DS

Entwickler	>> 3G Studios, USA
Hersteller	>> Vivendi
Termin	>> Ende Oktober

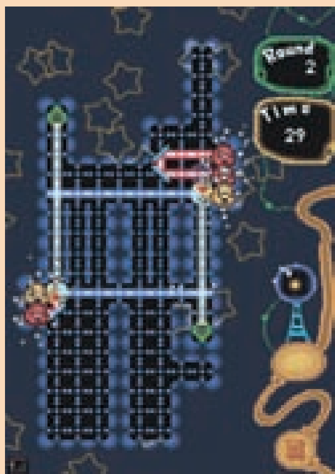
PERSPEKTIVE 65-85 VON 100

Spannende Taktik-Action, die noch unter fadem Leveldesign und übereifrigen Kollegen leidet.

Prism: Light the Way

Denken >> Knobelspiel

Eidos erweitert sein DS-Aufgebot in Kürze durch eine intelligente Knobelei, deren Aufgabe denkbar einfach erscheint: In jedem der über 130 Levels liegt es an Euch, Lichtstrahlen so umzuleiten, dass sie ihr Ziel erreichen. Dazu setzt Ihr mittels Touchscreen die namensgebenden Prismen in die Landschaft. Je nach deren Beschaffenheit wird das Licht gebrochen und umgeleitet, aber auch mal aufgeteilt oder umgefärbt. Was anfangs noch leicht ist, wird später umso fordernder, wenn Ihr gleich mehrere Strahlen im Griff haben müsst, ohne den Durchblick zu verlieren. Dank häppchenweiser Levelaufteilung ist's für das Grübeln zwischendurch wie gemacht, zumal ein Bonus Langzeitmotivation garantieren will: Ein Zufallsgenerator erstellt auf Wunsch neue Levels.



DS Nicht die Übersicht verlieren: Einige Aufgaben gehen über beide Screens.

Prism: Light the Way

PSP DS 

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Eidos
Termin	>> Ende September

PERSPEKTIVE 70-80 VON 100

Einfache Idee mit viel Potenzial: intelligente Knobelei, bei der um jede Menge Ecken gedacht werden muss.

Looney Tunes Duck Amuck

Reaktion >> Geschicklichkeit

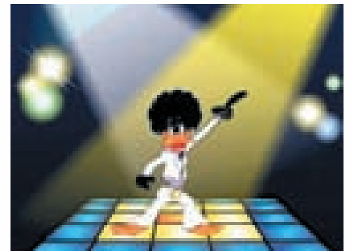
Dear sir and/or madam, I formally request my voice be turned back on or I shall be forced to take legal action.



DS Witzig: Duffy beschwert sich beim Spieler, dass der ihm die Stimme geraubt (d.h. den Sound abgedreht) hat.

Wir schreiben das Jahr 1951: Zu einer Zeit, als der Großteil der *Mobile-Gamer*-Leser (und auch der Autor dieses Textes) noch nicht mal in Planung waren, schuf der legendäre Warner-Zeichner Chuck Jones einen seiner berühmtesten Kurzfilme: "Duck Amuck". In jenem Cartoon wird die legendäre Pech-Ente Duffy Duck vom einem sadistischen Comiczeichner genarrt. Duffy wird ausradiert, neu eingefärbt oder anderweitig mit dem Bleistift traktiert. Über 50 Jahre später haben DS-Spieler die Möglichkeit, in die Rolle dieses gemeinen Pinslers zu schlüpfen, denn in "Looney Tunes: Duck Amuck" erschafft Ihr Euren eigenen Cartoon.

Während Duffy nichtsahnend vor einem weißen Hintergrund steht, wird Euer Stylus zum Radiergummi – mit jeder Bewegung löscht Ihr einen Teil seines Körpers; kein Wunder, dass der Arme wild schimpft. Anschließend zeigt Ihr Mitleid, pinselt ihm einen neuen Körper und bestreitet ein kleines Minispiel (z.B. einen Hürdenlauf mit dem neuen Duffy). Szenenwechsel: Der Erpel stapft mit einer Kerze in der Hand eine schummrige Treppe hinauf. Ihr blast ins DS-Mikro, schon steht er im Dunkeln – und zetert. Trägt er hingegen eine brennende Stange Dynamit in Händen, wird er um einen Puster betteln. Bei einem anderen Minispiel wiederum mutiert Duffy zum Jäger; hetzt den Guten durch ein fallengespicktes Labyrinth, indem Ihr das Objekt seiner Begierde – einen Diamanten – mit dem Stylus vor seiner Nase herführt. Witzige Features wie ein Stimmenrekorder, der Euch wie Duffy klingen lässt, runden das innovative Spielerlebnis ab.



DS Kultig: Mit Afro-Look und Schlaghose macht der Erpel auf Discostar.

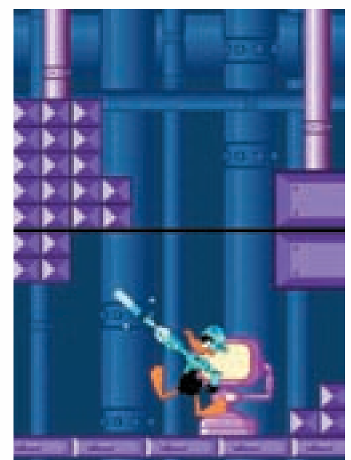
Looney Tunes: Duck Amuck

PSP DS 

Entwickler	>> WayForward, USA
Hersteller	>> Warner Bros.
Termin	>> November

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Geniale Idee: Spielt den witzigen Duffy-Film "Duck Amuck" nach und stellt allerlei Schabernack mit der Ente an.



DS Duffy, der Weltraumpirat? Was es wohl mit diesem Outfit auf sich hat? Im Original-Cartoon fehlt eine solche Szene.





PSP Kratos lässt die Chaosklingen tanzen: Mischt die persische Armee auf, während im Hintergrund Feinde anrücken.

PSP "300" lässt grüßen: Üppige Graslandschaften treffen auf farbreduzierte Umgebungen mit knorrigen Bäumen.

God of War: Chains of Olympus

Ein gigantisches Action-Spektakel für die PSP lässt das antike Griechenland beben.

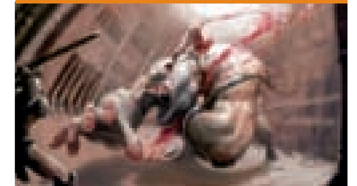
Action >> Massenkampf

Auf der diesjährigen Games Convention in Leipzig konnten wir uns erstmals einen Eindruck von den spielerischen Qualitäten des neuen "God of War"-Abenteuers machen. "Chains of Olympus" schöpft gleich zu Beginn aus dem Vollen und schickt Euch an die Küste von Attika, wo Ihr Euch der heranrückenden persischen Armee in den Weg stellt. Dabei setzt Ihr Euch mit den beiden Chaosklingen zur Wehr, die durch Ketten fest mit Euren Unterarmen verbunden sind. Kombiniert die Dreiecks- und Vierreckstasten zu brachialen Combos oder packt Gegner mittels Kreistaste, um sie besonders brutal zu erledigen. Auf Wunsch schleudert Kratos seine Widersacher in die Luft, springt hinterher und setzt ihnen dort weiter zu. Besonders spektakuläre Manöver löst Ihr aus, indem Ihr die linke Schultertaste gedrückt haltet und Schläge ausführt.

Kenner der PS2-Vorgänger fragen sich bestimmt, wie Kratos die taktische Ausweichrolle ohne zweiten Analogknüppel ausführt. Ganz einfach: Haltet die L- und R-Taste gedrückt und bewegt die Analogscheibe in die gewünschte Richtung. Das funktioniert hervorragend und bereichtert das gelungene Kampfsystem. Damit die Keilerei auf keinen Fall langweilig wird, sammelt Ihr rote Orbs, welche besiegte Gegner zurücklassen oder in Truhen auf Euch warten. Auf diese Weise motzt Ihr Specials, Waffen und Magie mehrstufig auf.

Auch technisch überzeugt Kratos' PSP-Debüt: Während im Hintergrund die riesige Flotte der Perser anrückt, vermöbelt Ihr detaillierte Gegner, meistert fette Bosskämpfe und absolviert Rätseleinlagen vor opulenten Kulissen der griechischen Mythologie. Für die entsprechende Soundkulisse sorgen einmal mehr bombastische Orchesterklänge. *mh*

Wie kommt "God of War" auf die PSP?



"God of War: Chains of Olympus" ist bereits das dritte Abenteuer rund um den rachsüchtigen Antihelden Kratos. Während die beiden PS2-Abenteuer in Sonys Entwicklerstudio in Santa Monica, USA entstanden sind, wird der PSP-Ableger von den Ready at Dawn Studios hergestellt. Mit "Daxter" fürs Sony-Handheld hatten die ehemaligen Naughty-Dog-Mitarbeiter in der Vergangenheit bereits gezeigt, dass sie sich auf die Portierung von PS2-Highlights für die PSP verstehen.

God of War: Chains of Olympus

PSP | DS

Entwickler	>> Ready at Dawn, USA
Hersteller	>> Sony
Termin	>> 1. Quartal 2008

PERSPEKTIVE 85-95 VON 100

Dank brachialer Kämpfe und hervorragender Technik könnte Kratos' Abenteuer zur Action-Referenz werden.



PSP Groß, größer, "God of War": Kratos gibt sich nicht mit kleinen Fußsoldaten zufrieden. Hämmert in Quicktime-Einlagen wie dieser auf vorgegebene Tasten.



PSP Neulich auf dem Friedhof: Schiefe Kreuze und modrige Gruften sorgen für düstere Stimmung.

Castlevania
The Dracula X Chronicles

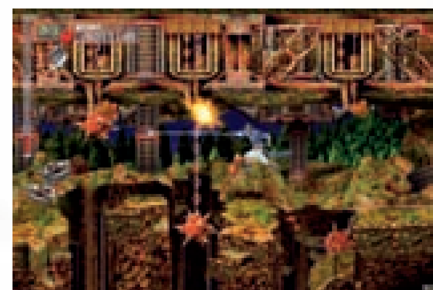
Der düstere Graf feiert seinen Einstand auf der PSP und kehrt mit einer Überraschung zurück.

Abenteuer >> Action-Adventure

Die Fans waren sich klar: Der PSP-Einstand der "Castlevania"-Serie wird mit "Symphony of the Night" gefeiert. Jenem Teil, der vor zehn Jahren eine Mixtur aus Rollenspiel und Action-Adventure einführte, die heute noch den Kern jeder neuen Episode bildet. Doch Serienproduzent und Erzvampir Koji Igarashi überraschte die Fans mit einer mutigen Entscheidung: "Castlevania: The Dracula X Chronicles" wird zwar eine Umsetzung von "Symphony of the Night" enthalten, das mit aufwändiger 3D-Grafik komplett neu gebaute Remake basiert aber auf "Castlevania: Rondo of Blood" für die PC-Engine. Auch eine exzellente Epsiode und zuvor nie außerhalb Japans erhältlich gewesen.



PSP Die Schöne und das Biest: Im grünen Schimmelwald bekommt es Maria mit einer stacheligen Knochenschlange zu tun.



PSP Knallharte Herausforderung: Während Richter den Morgensternen ausweicht, muss er sich zudem der Schädel erwehren.

Aus alt mach neu

Trotz zeitgemäßer Grafik, opulenter Zwischensequenzen und neu aufgenommener deutscher Dialoge bleibt "Chronicles" der Vorlage treu. Als peitschenschwingender Richter Belmont oder dessen treue Freundin Maria kämpft Ihr Euch durch Draculas von der Seite gezeigtes Gruselschloss. Geheimgänge, schwindelerregende Plattform-Passagen und knallharte Peitschenduelle stehen also eher im Vordergrund des Remakes als das aus den aktuellen Titeln bekannte Sammeln von Erfahrungspunkten oder die Monster-Fähigkeiten. Gespannt dürfen moderne PSP-Peitscher auf die fulminanten Bosskämpfe sein, denn eine ganze Schar klassischer Horror-Monster stellen sich ihnen entgegen. Neben dem flink am oberen Bildrand herumturnenden Werwolf, einem gewaltigen Golem und einem fliegenden Drachen wird vor allem der gigantische Behemoth Euren Puls hochjagen, wenn er alles zermalmend Eure Verfolgung aufnimmt. Das Schloss des Grafen besteht aus knapp einem Dutzend Schauplätze und bietet eine Rückschau auf die Wurzeln der Serie. Dunstige Friedhöfe, sturmumtoste Burgzinnen und verlassene Ballsäle gehören damals wie heute zum "Castlevania"-Repertoire. Ob das Spielkonzept von 1993 auch nach heutigen Standards zu begeistern vermag, wird erst der Test zeigen. Alternative Wanderrouten durch das Schloss, Zweitwaffen wie Wurfkreuz, Weihwasser oder Axt und das frische 3D-Gewand geben aber allen Anlass zum Optimismus. *mw*

Produzenten-Plauderei: Koji (Iga) Igarashi im Interview



Mobile Gamer: Igarashi-san, warum entschieden Sie sich für ein Remake von "Rondo of Blood" und nicht für "Symphony of the Night"?

Iga: Ich wollte, dass dieses großartige Spiel endlich auch außerhalb Japans bekannt wird und in der ganzen Welt gespielt werden kann. Außerdem erzählt "Rondo" die Vorgeschichte von "Symphony".

Mobile Gamer: Die japanische Originalversion von "Rondo of Blood" hatte ein Intro in deutscher Sprache, wird die Aufnahme im Remake enthalten sein?

Iga: Das Intro wurde damals von einem Deutschprofessor eingesprochen, glaube ich. Wir probierten es für die PSP-Version aus, entschieden uns dann aber dafür, neue Aufnahmen zu produzieren.

Mobile Gamer: Woher stammt Ihr Wissen um all die Motive und Monster der westlichen Mythologie?

Iga: Die europäische Kultur übt generell eine große Anziehungskraft auf Japaner aus. Wenn ich aber für ein Spiel etwas Spezielles recherchieren will, gehe ich zu meinem Schwiegervater, der eine große Bibliothek zum Thema besitzt.



PSP Phönix aus der Asche: Der brennende Vogel lodert in ganzer 3D-Pracht.



PSP Maria wird von einem Minotauros und einer Riesenschlange bedrängt.

Castlevania: The Dracula X Chronicles

PSP | DS

Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Termin	>> Oktober

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Zwei Klassiker der Kult-Serie: Spiel 1 originalgetreu von der PSone, Spiel 2 grafisch komplett überarbeitet.

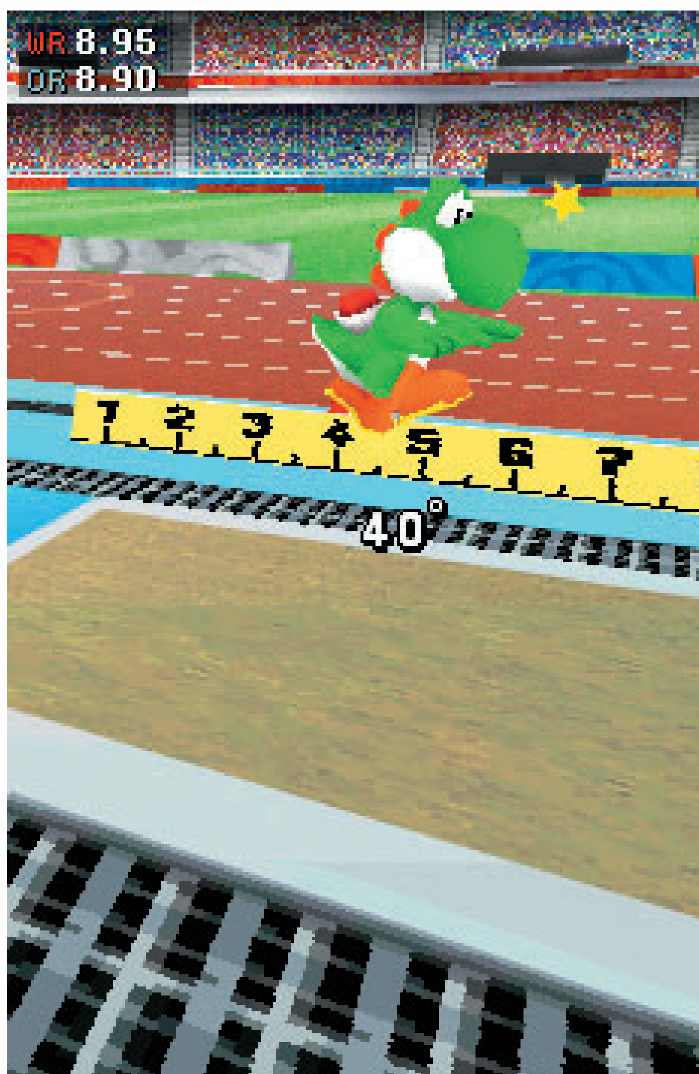


DS Siegerehrung: Sidekick Tails läuft seinem Mentor Sonic doch glatt den Rang ab und freut sich über den ersten Platz.

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

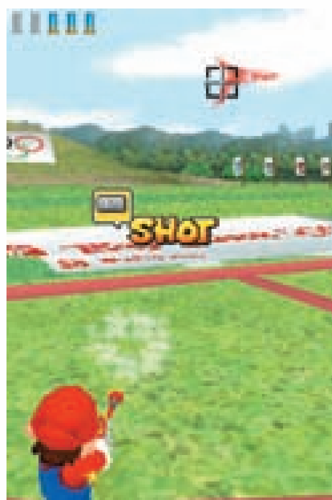
Im Hüpfen und Rennen sind Mario & Sonic Weltklasse. Doch reicht das aus, um bei den Olympischen Spielen zu bestehen?

Sport >> Mehrkampf



DS Flieg, Yoshi, flieg! Der putzige Dino erwischt den Absprung perfekt und ist im Begriff, den Weltrekord von Mike Powell (8,95 m) zu knacken.

Was vor kurzem noch undenkbar war, ist bald schon Realität: Die Erzrivalen Mario und Sonic in einem Spiel vereint! Wobei 'vereint' nicht ganz korrekt ist, denn immerhin versuchen sich die beiden Haudegen mit sportlichen Höchstleistungen auszustechen. Das tun sie nicht vor fiktiver Kulisse, sondern in offiziellen Stadien der Olympiade 2008 (vom 8. bis 24. August in Peking). Auf der Games Convention durften wir das Spiel anzocken, und haben den Entwicklern (dem Sega Sports Team) in einem Interview zusätzliche Informationen entlockt.



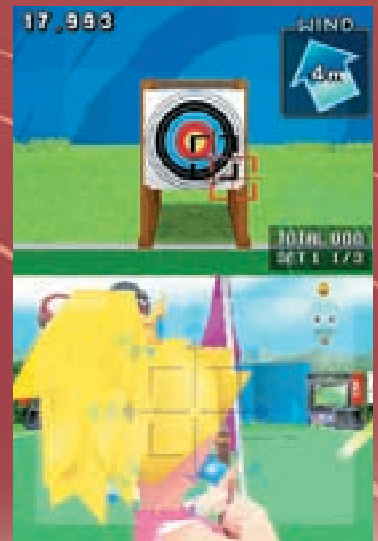
DS Treffer: Das Tontaubenschießen ist eine der wenigen Disziplinen, die mit Steuerkreuz und Knöpfen bedient werden.

Ready, steady, go!

Als erstes versuchten wir uns an der Königsdisziplin des Sprints: den 100 Metern. Die zehn Sportskanonen, die dabei zur Wahl standen, waren in vier Kategorien unterteilt: Während Mario, Luigi und Igeldame Amy als Allrounder gelten, glänzen Sonic und Yoshi durch ihre hohe Geschwindigkeit. Knuckles und Bowser überzeugen dafür durch pure Power; Peach, Tails und Dr. Robotnik verlassen sich auf eine saubere Technik.

Wir überlegen kurz, und entscheiden uns für den blauen Igel – wer sollte den blauen Blitz beim 100m-Lauf schon schlagen können? Selbstbewusst gehen wir an den Start und schauen uns die Einführung der drei Kontrahenten an. Und wie sollte es anders sein: Auf der Bahn neben uns winkt ausgerechnet Mario in die Kamera. "Na warte, du Klempner-Pummelchen, dich lassen wir Staub schlucken", denken wir uns und warten ungeduldig auf den Startschuss. Davor drücken wir den Stylus beim "Ready?"-Ruf auf den DS-Screen, um unseren Igel aufzuladen und so einen Blitzstart hinzulegen. Dann ist es soweit: Der Schiedsrichter gibt ein "Go!" zum Besten und wir brettern aus dem Startblock, indem wir den Stylus blitzartig hin und her bewegen. Doch was ist das? Mario steckt uns auf den ersten Metern glatt in die Tasche. Nur





DS Jetzt nur nicht wackeln: Beim Bogenschießen ist ein ruhiges Händchen gefragt.

langsam kämpfen wir uns heran ... das wird ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Kurz vor der Ziellinie packen wir den entscheidenden Kniff aus: Durch eine schnell von links nach rechts gezogene Linie lassen wir Sonic den Oberkörper nach vorne beugen und entscheiden das Rennen im Photo-Finish für uns.

Fast hätte uns Mario durch seine bessere Beschleunigung besiegt, doch dank unserer höheren Endgeschwindigkeit konnten wir das Feld noch von hinten aufräumen. Die Fähigkeiten der Charaktere ausgewogen zu gestalten, ist laut dem Sega Sports Team übrigens eine der schwersten Aufgaben bei der Entwicklung. Kein Wunder also, dass weltweit sage und schreibe 200 Leute in die Entwicklung von "Mario & Sonic" involviert sind (inklusive der Wii-Version). Darunter auch Nintendo-Mitarbeiter, die sicherstellen, dass der gewohnte Look von Mario & Co. erhalten bleibt.

— Stimmung im Stadion —

Als nächstes stand der Weitsprung auf dem Plan. Hier heizen wir die Zuschauer an, indem wir rhythmisch ins DS-Mikro klatschen. Eine witzige Idee – allerdings nur für Zocker mit vier Armen, denn wie man den DS in der Hand halten und gleichzeitig klatschen soll, ist uns ein Rätsel. Der Rest klappt da-

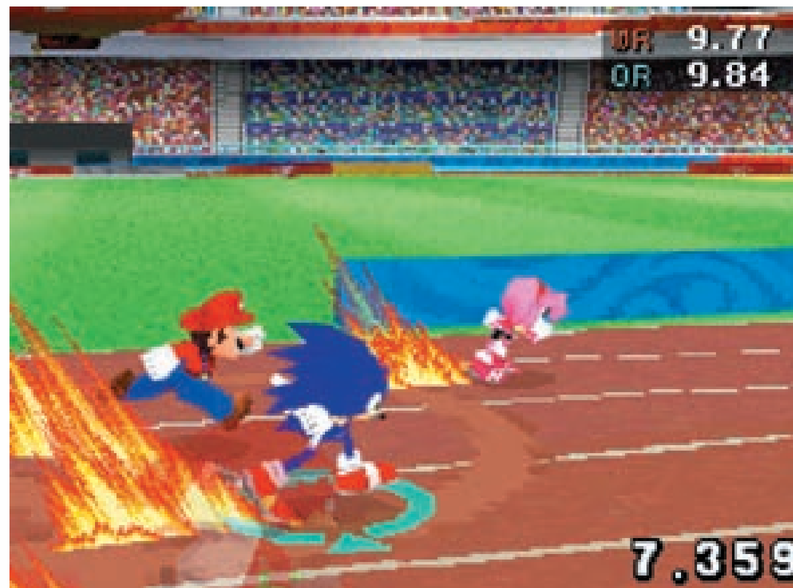


DS Die Parade-Disziplin von Bowser: der Hammerwurf.

für tadellos: Angelaufen wird wie beim 100m-Lauf, gesprungen, indem Ihr im richtigen Moment eine Linie (die auch den Absprungwinkel bestimmt) einzeichnet. Ungewöhnlich, aber gut.

Beim Hammerwerfen ist Timing gefragt: Dreht den Athleten durch Stylus-Kreisbewegungen und hebt den Stift im richtigen Moment an, um die Kugel auf die Reise zu schicken. Anschließend könnt Ihr durch lautes Gebrüll ins Mikro noch einige Meter herausholen.

Gesitteter geht's beim Bogenschießen zu: Während Ihr mit dem Stylus ein Fadenkreuz über die Zielscheibe bewegt, pendelt ein zweites Kreuz hin und her. Sobald diese sich überlappen, feuert Ihr Euren Pfeil ab. Habt Ihr den Wind berücksichtigt, trifft der Schuss ins Schwarze. Die einzige Disziplin, bei der wir den Stylus stecken lassen konnten, war das Tontaubenschießen. Hier visiert Ihr die seitlich anfliegenden Ziele mit dem



DS Wenn die virtuellen Athleten Gas geben, fängt die Tartan-Bahn doch glatt Feuer. Hier verputzt Igel-Lady Amy die beiden Zankäpfel Sonic und Mario beim 100m-Sprint.

Steuerkreuz an und knallt sie via Druck auf die Schultertaste ab.

Damit hatten sich die Disziplinen der Demo leider schon erschöpft. Die Sega-Mannen vertrauten uns aber noch ein paar weitere an: 110m Hürden, Schwimmen, Fechten, Turnen und Tischtennis. Wie viele es insgesamt sein werden, wollte man uns partout nicht verraten. Aber auch so fällt unser Resümee positiv aus: "Mario & Sonic" ist anstrengend, aber auch verdammt spaßig. Und wir sind uns sicher: Im Mehrspieler-Modus macht die virtuelle Athletik noch mal so viel Laune. Lest unseren Test in der nächsten Ausgabe. *ak*

Mario & Sonic bei d. Olymp. Spielen

PSP | DS

Entwickler	>> Sega, Japan
Hersteller	>> Sega
Termin	>> Ende November

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Im Mehrspieler-Modus wird's ein Hit! Hoffentlich bietet der Titel für Einzelkämpfer genügend Disziplinen.

Spiele für alle >>





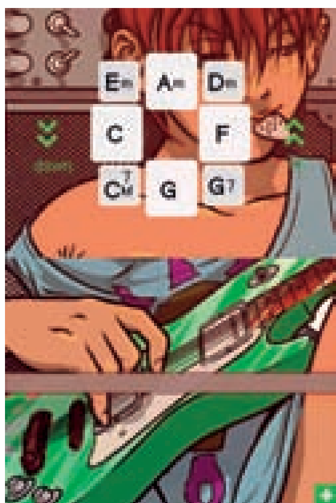
Spaß ohne Grenzen

Action-Adventure, Rennspiel, Jump'n'Run – alles Schnee von gestern! Die Zukunft gehört dem Gelegenheitsspieler, zumindest auf dem Nintendo DS.

Pop-Prinzessin Yvonne Catterfeld dient Ubisoft als Aushängeschild für die neue "Spiele für mich"-Reihe, zu der auch die "Sophies Freunde"-Titel zählen.

Ein Blick auf DS-Verkaufscharts sorgt beim typischen Handheld-Zocker für Verwirrung: Ganz oben stehen mit "Nintendogs" und "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" zwei Nintendo-Titel, die eigentlich gar keine richtigen Spiele sind – danach kommt außer den Pokémon und "Harvest Moon" lange nichts mehr. Dass bei Big N die Zielgruppenerweiterung großgeschrieben wird, wisst Ihr als Leser der *Mobile Gamer* natürlich längst, dass mit "Flash Focus" aber bereits das nächste Nicht-Spiel in der Mache ist, dürfte den meisten von Euch neu sein. Doch es kommt noch besser: Die diesjährige Games Convention in Leipzig stand ganz im Zeichen von Tierpflege-Sims und digitaler Hirnakrobatik. Statt maue Verkaufszahlen zu beklagen, drängten ein paar Spielehersteller in die Offensive und stellten eigene Vertreter der zunehmend populären 'Casual Games' vor – frei übersetzt etwa 'Spiele für Nicht-Spieler'. Dieser Tatsache wollen wir mit dieser neuen Rubrik Rechnung tragen. Ab sofort präsentieren wir Euch alle News und Highlights aus der Welt der Lern-, Pflege- und sonstigen Unterhaltungssoftware. Hier findet Ihr Titel, die sich herkömmlichen Wertungen im Hunderterraster entziehen – eine Qualitätseinstufung im 10er-System wollen wir uns aber nicht nehmen lassen.

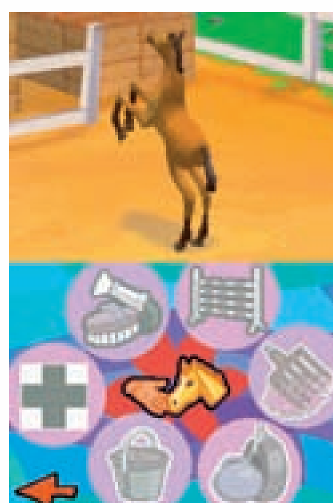
Während der Games Convention setzte vor allem Ubisoft auf der firmeneigenen Pressekonferenz ein deutliches Zeichen und verzichtete auf die Präsentation kommender Action-Kracher wie "Assassin's Creed"



In "Jam Sessions" wird Euer DS zur Gitarre umfunktioniert.



"In "Sophies Freunde: Babysitting" vergnügen sich Eure Zöglinge mit Spielzeug.

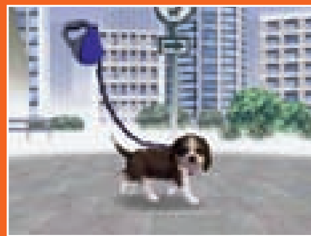


Auf dem Reiterhof gibt es allerhand zu tun: Striegelt, füttert und reitet Euer Ross.

>> TIPPS FÜR GELEGENHEITS-SPIELER

"Kawashima" und "Big Brain Academy" sind in aller Munde. Wir stellen weitere Pioniere vor.

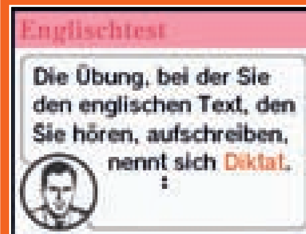
NINTENDOGS



Mit der digitalen Hundesimulation gelang Nintendo ein Kunstgriff: Über 2,5 Millionen Mal verkauften sich die ersten drei Versionen in Deutschland innerhalb des ersten Jahres; mit der Dalmatiner-Ausgabe kam 2007 noch eine vierte hinzu. Egal ob Chihuahua, Dackel oder Labrador - bringt Eurem Zögling per Mikro seinen Namen bei, bürstet und füttert ihn auf dem Touchscreen oder geht mit Eurem Gefährten Gassi und bringt ihm neue Tricks bei.

ENGLISH TRAINING:

Spielend Englisch lernen



Englisch-Nachhilfe auf dem DS? Klingt komisch, funktioniert aber prima und bringt Lernwilligen mit über 1.700 Übungen die englische Sprache näher. Dabei macht das Sprachtraining ausgiebigen Gebrauch von Stylus und Mikro Eures Handhelds. Neben den "Kawashima"-Modulen ist "English Training" der momentan seriöseste Titel für die sogenannten 'Casual Gamer'. Allerdings solltet Ihr Grundkenntnisse mitbringen, Sprachunkundige sind überfordert.

DIE SIMS 2



Die Fortsetzung des erfolgreichsten Spiels aller Zeiten erschien auch für den DS und die PSP. Millionen von Nicht-Spielern fanden mit der witzigen Alltagssimulation Zugang zu Videospielen und kümmern sich in zahlreichen Ablegern mittlerweile auch um Haustiere. Bemerkenswert: Unter den Fans seit vor allem Frauen. Da wir "Die Sims" aber seit jeher mit Spielspaßwertungen bedenken, werdet Ihr die Neuauflagen auch in Zukunft im Testteil finden.

oder "Splinter Cell". Auch die durchgeknallten "Raving Rabbids" blieben der Veranstaltung fern, statt dessen präsentierte eine etwas müde wirkende Yvonne Catterfeld Ubisofts neue "Spiele für mich"-Produktpalette für den DS. Auf Euch warten neue Abenteuer auf dem Reiterhof und der Delfininsel sowie die "Sophies Freunde"-Reihe, wo Ihr in der Tierarztpraxis oder als Babysitter Eure Fürsorge beweist. Damit nicht genug: Die "Sophie"-Titel machen Euch auch zur Modedesignerin oder zur Juniorköchin. In diversen Geschicklichkeitsaufgaben wählt Ihr Models aus, verpasst Ihnen eine flotte Frisur oder schneidert ihnen schicke Kostüme auf den Leib. Das Ziel: Führt Eure Agentur zum Erfolg! In "Kochspaß" hackt Ihr in bester "Cooking Mama"-Tradition Gemüse klein, wascht Reis und lernt, das perfekte Dinner zu zaubern. Spaßig, aber wegen der zu langen Dialoge und Erklärungen auch etwas zäh.

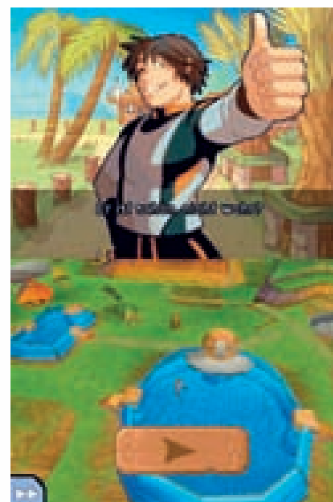
Ebenfalls lustig geht es bei "Mein Wortschatz-Coach" zu: In Verbindung mit Eurem Wii wird der DS zum Eingabegerät und Ihr löst knifflige Worträtsel, um Euren Sprachschatz zu erweitern.

Nicht nur Ubisoft war kreativ, auch Konami und Nintendo haben sich Neues ausgedacht. Während der "Metal Gear"-Konzern mit "Let's Yoga" diverse Entspannungsübungen liefert, basteln die Mario-Erfinder an "Flash Focus" - so der Arbeitstitel des virtuellen Augentrainers. Wie bei "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" gilt es, täglich kurze Übungen zu absolvieren. Darunter finden sich Klassiker wie der berühmte Fahrschulen-Sehtest, bei dem Ihr kleiner werdende Kreise, die in eine Richtung geöffnet sind, schnellstmöglich erkennen sollt. In diversen Sportspielen wie Baseball ist zudem Timing gefragt: Trefft rechtzeitig den heranfliegenden Baseball für einen Homerun! Zur Kontrolle Eurer Fortschritte wartet ein Test Eures Augenalters. Klingt alles ein wenig nach "Gehirn-Jogging", oder?

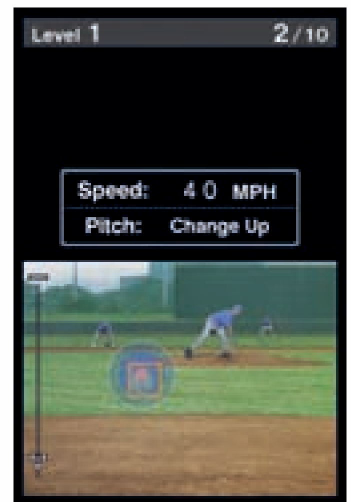
Enttäuschend für PSP-Spieler: DIe vorgestellten Titel erscheinen ausschließlich für den DS. *mh*

Vielversprechendes am Horizont

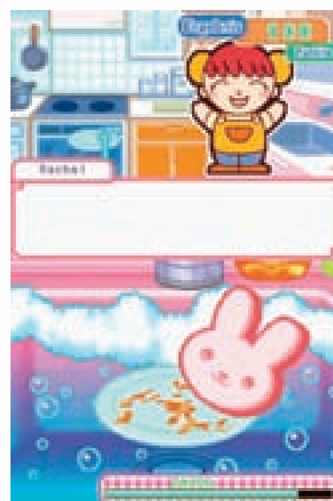
Name	Genre	System	Termin
Abenteuer auf dem Reiterhof: Wiedersehen im Tal	Hegen & Pflegen	Nintendo DS	Oktober
Flash Focus	Lernen	Nintendo DS	4. Quartal
Jam Sessions	Musik	Nintendo DS	Ende September
Mein erstes Katzenbaby	Hegen & Pflegen	Nintendo DS	im Handel
Sophies Freunde: Babysitting	Hegen & Pflegen	Nintendo DS	November
Mein Wortschatz-Coach	Lernen	Nintendo DS (Wii)	November



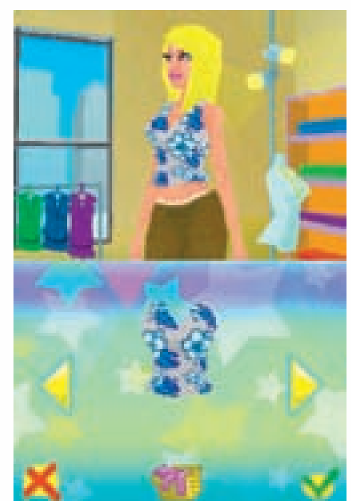
"Abenteuer auf der Delfininsel": Helft beim Aufbau eines Freizeitparks.



In "Flash Focus" dreht sich alles um schnelle Reflexe und Aufmerksamkeit.



In "Kochspaß" zaubert Ihr leckere Menüs – vergesst aber das Abspülen nicht!



Als "Modedesigner" wählt Ihr passende Outfits und kleidet Models ein.

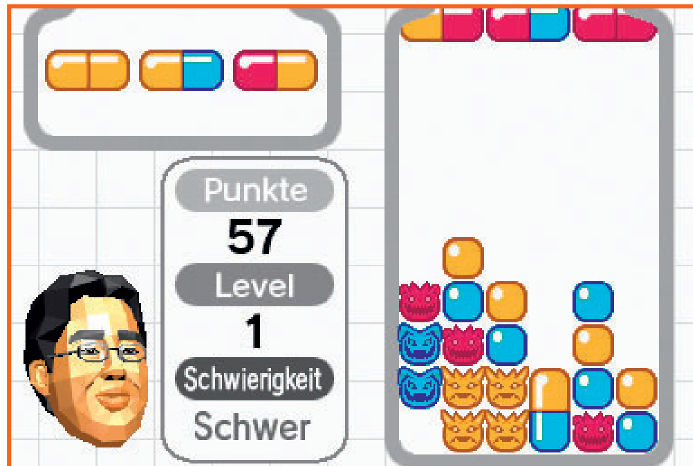
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging



Nintendo schickt seinen Gedächtnis-Trainer in die zweite Runde. Macht "Mehr Gehirn-Jogging" wirklich klüger?

Also, Pflaumen kann er ja gar nicht leiden, der Herr Doktor Kawashima. Hört er dieses Wort zweimal hintereinander auf dem Titelbildschirm, so verzieht sich – dem DS-Mikro sei Dank – sein sonst so freundliches Gesicht zu einer angewiderten Polygonfratze. Ob dieser Anblick des Doktors liebste Gehirnregion, den präfrontalen Kortex (siehe Kasten rechts) stimuliert, bleibt jedoch unklar.

Doch dafür bietet "Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging" wie schon der Vorgänger zahlreiche Übungen, die bei regelmäßiger Absolvierung die Aktivität des Gehirns fördern. Von den insgesamt zehn Aufgaben sind zu Beginn drei verfügbar; die restlichen lassen sich durch kontinuierliches Training freischalten.



Der "Dr. Mario"-Klon "Bazillenjagd" soll zur Entspannung von den aufreibenden Übungen dienen, aber die etwas lieblose Aufmachung und schwammige Touchpen-Kontrolle bewirken eher das Gegenteil. Dann doch lieber eines der zahlreichen Sudokus lösen: Die Qualität der Rätsel liegt weit über dem Handheld-Durchschnitt und die Steuerung könnte kaum besser sein.

Dank zahlreicher Tipps des Doktors bezüglich Menüführung und Steuerung kritzeln sich selbst Handheld-Neulinge bald routiniert durch das tägliche Trainingspensum. Belohnt wird die erste Übung des Tages mit einem Stempel im Kalender und einem Hinweis darauf, wie auch fernab von Stylus und Touchscreen Euer Gehirn auf Trab bleibt. So erfahrt Ihr z.B., dass beim Kochen die Verwendung eines großen Küchenmessers zu empfehlen ist und dass sich Stricken, Reisen und Lachen positiv auf den präfrontalen Kortex auswirken.

Feedback liefern nach jeder beendeten Übung die eingeblendeten Animationen, die das Spektrum vom Fußgänger bis zur Rakete abdecken – höhere Geschwindigkeit heißt besseres Ergebnis. Verschiedene Grafiken und Statistiken wollen die Leistungsentwicklung über längere Zeiträume hinweg dokumentieren, sind aber letztlich wenig aussagekräftig.

Ihr geistiges Alter beträgt...

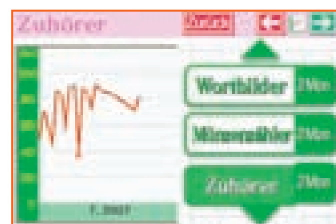
Die Strapazen der anfänglichen Trainingseinheiten haben nur einen einzigen Sinn – die Schmach des ersten (und des zweiten, und des dritten...) Alterstests sowohl aus dem Bewusstsein als auch vom Bildschirm zu verbannen. In diesem Zusammenhang gut zu wissen: Deren Ergebnisse werden nur einmal täglich nach dem ersten Durchgang, gespeichert. Wer bis zum Anbruch des Folgetages nichts mit sich anzufangen weiß, kann ja schon mal für den Ernstfall üben; die sechs verschiedenen Aufgabentypen des Alterstests bieten jedoch längerfristig nicht das gewünschte Maß an Abwechslung.

Also doch lieber weiter fleißig Stempel sammeln? Jein. Während in den ersten drei Wochen neue Übungen und verstreute Hinweise ("Pflaume, Pflaume!") als Belohnung winken, ist nach Erhalt des 22. Stempels die Luft raus, wenn Dr. Kawashima lakonisch kommentiert: "Bravo! Sie haben alle Übungen und alle Funktionen freigeschaltet."

Alternative: Big Brain Academy



Wie Feuer und Eis: Die knallbunte Optik und die schrägen Protagonisten der "Big Brain Academy" stehen im krassen Gegensatz zur edlen iPod-Ästhetik der "Kawashima"-Reihe. Bezüglich der Aufgabenstellungen ergänzen sich die beiden DS-Konzepte jedoch hervorragend. Die fünf Disziplinen "Algebra", "Vision", "Logica", "Memoria" und "Analyse" mit ihren jeweils drei Aufgaben lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Einziges, aber verschmerzbares Manko der "Big Brain Academy" ist die fehlende Tagebuchfunktion.



Nett gemeint, aber ohne Erfolg: Die Fieberkurve zeigt nur, dass Tagesform und Zufall oft die Finger im Spiel haben.

Wer ist denn dieser Dr. Kawashima?

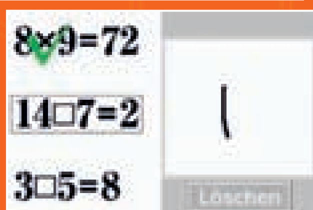


Ja, es gibt ihn wirklich! Dr. Ryuta Kawashima, geboren 1959, japanischer Neurowissenschaftler, führend auf dem Gebiet der bildgebenden Verfahren – er ist kein von Nintendo aus dem Hut gezaubertes Kaninchen, um den 'Touch! Generation'-Titeln einen wissenschaftlichen Anstrich zu verleihen. Im Rahmen seiner Forschungen zeigte er, dass die Bearbeitung vieler einfacher Übungen das Gehirn deutlich stärker beansprucht als die Bewältigung einer einzelnen, sehr schwierigen Aufgabe. Sein im Jahre 2004 veröffentlichtes Buch "Train your Brain" fasst die Quintessenz dieser Entdeckungen zusammen und bildet die Grundlage für Nintendos "Kawashima"-Konzept.

>> 10 KAWASHIMA-HÄPPCHEN FÜR DAS TRAINING ZWISCHENDURCH

Mit diesen Übungen bringt Ihr täglich Eure grauen Zellen in Schwung

RECHENZEICHEN



Um das passende Rechenzeichen einzutragen, damit die angezeigte Gleichung aufgeht, braucht es keine tiefgehenden mathematischen Kenntnisse - hier sind eher Schnelligkeit und Konzentrationsvermögen gefragt.

PIANOSPIELER



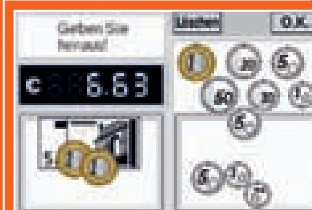
Taktgefühl ist zwar nützlich, aber nicht notwendig: Arbeitet einfach Note für Note ab. Klingt mitunter zwar irritierend schräg, Punktabzug gibt es aber nur bei falsch gespielten Noten; langwierige Tastensuche wird nicht bestraft.

WORTBILDER



Setzt den rotierenden Buchstabensalat, den Euch der Wortbilder präsentiert, zu einem sinnvollen Begriff zusammen. Lange überlegen ist aber nicht drin - wer zu lange trödelt, muss mit einer schlechten Bewertung rechnen.

MÜNZENZÄHLER



Sehr bequem im Vergleich zur harten Realität an der Kasse - um das passende Wechselgeld auf die gezahlte Summe herauszugeben, werden die entsprechenden Münzen einfach mit dem Touchpen angetippt. Nicht allzu schwierig.

ZUHÖRER



Reden ist Silber, Schweigen ist Gold: Identifiziert die einzelnen Worte aus dem Stimmengewirr, das der DS-Lautsprecher ausspuckt. Die an das Galgenmännchen erinnernde Hilfestellung verleitet gelegentlich zu erheiternden, aber planlosen Ratespielchen.

DER PRÄFRONTALE KORTEX: WAS IST DAS ÜBERHAUPT?



Das ist eine Frage, deren sachliche Antwort ohne umfassendes medizinisches Hintergrundwissen kaum verstanden würde - daher soll eine kleine Geschichte den Stellenwert dieser Gehirnregion verdeutlichen. 1848 erlitt der Eisenbahnarbeiter Phineas Gage einen schweren Unfall, als sich eine gewaltige Eisenstange quer durch seinen Kopf bohrte. Obwohl keine medizinischen Folgeschäden festgestellt wurden, durchlebte Gage nach dem Unfall eine massive Persönlichkeitsveränderung, die schließlich in den beruflichen und sozialen Absturz mündete. Rekonstruktionen zeigten, dass die Stange nur den präfrontalen Kortex zerstört hatte - dieser Bereich für unser tägliches Leben also ganz besonders wichtig ist.

RANGZÄHLER



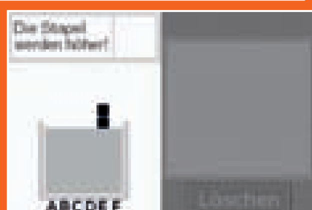
Hier wurde massives Ideenrecycling betrieben und die Übung "Haus" aus dem ersten Teil einfach in charmefreies Gewand gesteckt. Merkt Euch die Position Eures Läufers, der mal zurückfällt und mal wieder aufholt - ziemlich fade.

UHRENDREHEN



Wer hat an der Uhr gedreht...? Das Lesen der Zeit erhebt sich zur Kunst, wenn etwa die Digitaluhr spiegelverkehrt auf dem Kopf steht oder die analoge Anzeige nach links gedreht wird und lediglich eine Markierung bei "2" aufweist.

HÖHENZÄHLER



Fünfzehn Sekunden können ganz schön lang sein, wenn in dieser Zeit "Tetris"-artige Klötzchen von oben in den undurchsichtigen Behälter fallen. Schwierig wird's, wenn Überhänge entstehen, auf denen es sich weitere Pixelblöcke gemütlich machen.

PLUSKETTE



Sieben plus acht ist...? Das weiß doch jedes Kind! Blöd allerdings, wenn man vergessen hat, welche Zahlen sich unter den geschwärzten Feldern verbergen - der ständige Wechsel zwischen Merken, Erinnern und Rechnen sorgt für Herausforderung.

DATUMSRECHNER



Vor Spielbeginn lohnt sich ein Blick in den Kalender - wer das aktuelle Datum nicht parat hat, kommt hier nicht weit. Ein Kritikpunkt: Mitte des Monats ist das Ergebnis in der Regel besser, da man kaum über etwaige Monatswechsel stolpert.

Was bleibt, ist ein zwiespältiges Gefühl. Dass viel Potenzial hinsichtlich Umfang, Abwechslung, Langzeitmotivation und Mehrspieler-Modus verschenkt wurde, ist vermutlich mehr Marketingstrategie als Schludrigkeit. Ein dritter Teil ließe sich schließlich schlecht verkaufen, wenn der zweite bereits perfekt wäre. Nichtsdestotrotz verbirgt sich hinter "Mehr Gehirn-Jogging" trotz seiner Macken ein hervorragend durchdachtes Konzept, das vor allem Nicht- und Gelegenheitsspieler anspricht. Wer sich klarmacht, dass es sich hier nicht um ein Spiel im herkömmlichen Sinne handelt, der sieht auch etwas großzügiger über die zahlreichen kleinen Ungereimtheiten hinweg. Und Gehirnforschung hin, Lernspaß her - den letzten Anstoß zum Kauf kann ja auch die gut gemachte Sudoku-Dreingabe liefern... *jb*



Die grafisch witzige Aufbereitung der Evolutionsstufe Eures Gehirns gibt Euch einen Anhaltspunkt, wie die eigene Leistung zu bewerten ist.

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 4

frei USK

8 von 10 SPIELSPASS

Gelungener Gehirntrainer mit Charme, der zugleich Neueinsteigern die Scheu vor der Welt der Handhelds nimmt.

Mein erstes Katzenbaby



DS Trotz gruseliger Halloween-Aufmachung extrem schmusebedüftig: An den aufsteigenden Herzen erkennt Ihr, wo und wie Euer Kätzchen am liebsten gekrault wird.

Füttern, streicheln, spielen, bürsten, schimpfen – und dann alles wieder von vorn... So liefert "Mein erstes Katzenbaby" einen durchaus realistischen Eindruck vom Alltag mit einem Katzenkind. Doch zunächst trefft Ihr eine Wahl aus 40 verschiedenen Rassen: Unterschiede finden sich in der Ausprägung der Grundbedürfnisse Nahrung, Hygiene, Zuwendung und Spiel. Zuhause angekommen, warten prompt die Alltagspflichten – die sich stetig füllenden Bedürfnisleisten halten Euch ganz schön auf Trab. Dafür gibt's tägliches Taschengeld, dessen Höhe sich danach richtet, wie gut Ihr Euch in letzter Zeit um das Kätzchen gekümmert habt. Da dies aber meist nur ausreicht, um den Hunger Eures Schützlings zu stillen, solltet Ihr Euch etwas dazuverdienen, wenn Ihr ihn mit Accessoires und Spielzeug ausstatten wollt. Dafür stehen u.a. vier Minispiel-Übungen zur Verfügung, die aber recht unausgewogen daherkommen. Finanziell einträglicher, aber weniger spektakulär inszeniert ist der Besuch einer Katzenshow.

Dass damit die wesentlichen Aktionen des Spiels bereits erschöpft sind, lässt sich wohl von Kindern am leichtesten verschmerzen, etwas ältere Semester wünschen sich dagegen mehr Abwechslung. Trotzdem ist's nicht zuletzt dank der süßen Animationen ein netter Zeitvertreib.



DS Wie es Eurer kleinen Mieze geht, verrät die Bedürfnisanzeige.

Mein erstes Katzenbaby	
Genre	>> Hegen & Pflegen
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

USK: frei

6 von 10 SPIELSPASS

Überaus putzige Katzenbabysimulation: aufgrund ausführlicher Erklärungen für sehr junge Haustierfans geeignet.

Kakuromaniacs

Nichts für echte Kakuro-Liebhaber: Den Entwicklern von "Kakuromaniacs" ist es tatsächlich gelungen, jedes ungeschriebene Gesetz aus dem Bereich der Zahlenrätselkunst rücksichtslos zu brechen. Weder weisen die Rätsel einen geeigneten Einstiegspunkt auf, noch ist eine eindeutige Lösung garantiert. Logik allein hilft hier nicht mehr – so mutiert "Kakuromaniacs" zu einer sinnentleerten Zahlenschieberei ohne Nutzen und sieht zudem alles andere als ansehnlich aus.



Kakuromaniacs	
Genre	>> Denken
Hersteller	>> Atari
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

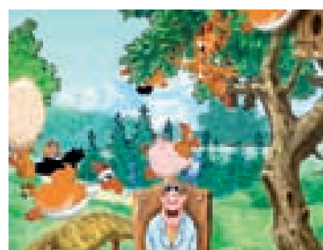
USK: frei

1 von 10 SPIELSPASS

Themaverfehlung: lieblos dahingeschluderte Zahlenknobelei mit eklatanten Logikfehlern.

Chicken Shoot

Man nehme den allseits bekannten Klassiker "Moorhuhnjagd", poliere ihn etwas auf und schwups, fertig ist "Chicken Shoot" für den DS. Am Prinzip hat sich nicht viel geändert: Ballert in sechs Levels alles ab, was sich bewegt und Flügel hat. Die Steuerung passt, mit Maus auf dem PC klappt's dennoch besser. Damals wie heute ein netter Pausenfüller, aber für die DS-Version hätte es schon etwas mehr sein müssen.



Chicken Shoot	
Genre	>> Geschicklichkeit
Hersteller	>> Zoo
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

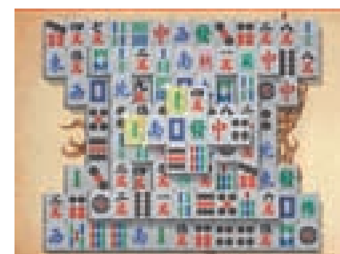
USK: 6

2 von 10 SPIELSPASS

Nette Ballerei für die Vormittagspause, aber auf dem DS überflüssig - dann lieber die PC-Version herunterladen.

Mahjong

Wenn ein Spiel wie geschaffen ist für den Touchscreen des DS, dann "Mahjong". Für die kurze Ablenkung zwischendurch baut Ihr einzelne Steinformationen per Stylus bequem ab. Wer die längerfristige Herausforderung sucht, bricht mit der Kampagne auf zu einer Reise quer durch China. Abwechslung wird zwar nicht gerade groß geschrieben, aber das verwundert angesichts der Natur des Spielprinzips nicht weiter. Lediglich die Steine sind sehr klein geraten, Kurzsichtige sollten also zu ihrem eigenen Wohl die ungeliebte Lesebrille hervorkramen.



Mahjong	
Genre	>> Denken
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

USK: frei

5 von 10 SPIELSPASS

Das altbekannte Spielprinzip kompetent aufbereitet: "Mahjong" lädt dazu ein, in Nostalgie zu schwelgen.

Meine Tierschule

Euer größter Traum ist ein eigenes Haustier, Ihr wollt aber erst mal wissen, ob Ihr mit dem Stress und der Verantwortung klar kommt? Dann greift zu "Meine Tierschule", denn damit werden Eure Nerven ausführlich getestet.

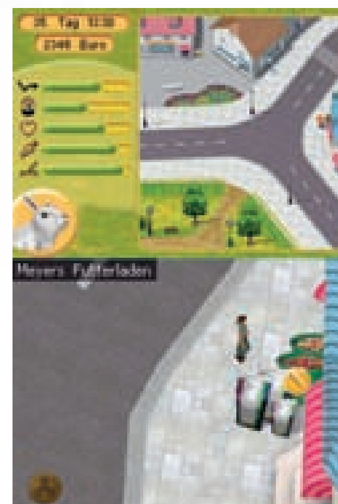
Euer Tagesablauf besteht in erster Linie aus Hin- und Hergerenne zwischen den Gebäuden. Nebenbei dürft Ihr Tiere verpflegen und trainieren... Pardon: uninspiriert mit dem Stylus hantieren. Die Langeweile der ersten Spieltage verfliegt vermeintlich, sobald Kaninchen Friedrich zum Filmset gerufen wird und dazu lediglich noch lernen muss, auf Kommando zu springen. Ratlosigkeit macht sich breit bei der Feststellung, dass der "Spring!"-Befehl im Trainingsmenü gar nicht anwählbar ist. Weder tonnenweise Leckerlis und Gourmetfutter noch ein teurer Aufbaukurs zum Thema 'Kleintierhaltung' helfen weiter. Des Rätsels Lösung blieb trotz intensiver Bemühungen unauffindbar. Immerhin: Friedrich springt irgendwann doch. Aber warum? Keine Ahnung.

So geben sich Unter- und Überforderung wechselseitig die Klinke in die Hand – vor allem in Anbetracht der extrem jungen Zielgruppe für uns unverständlich.





DS Die Palette der erlernbaren Befehle ist groß, das Training selbst dafür nervtötend: Ein Klick auf den Befehlsbutton, anschließend noch ein Feedback (Daumen hoch / runter) – das war's. Auch die mäßige Optik sorgt nicht gerade für Abwechslung.



DS Wohin nur zuerst? Das Stadtzentrum geriet sehr übersichtlich.

Meine Tierschule

Genre	>> Hegen & Pflegen
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

USK frei

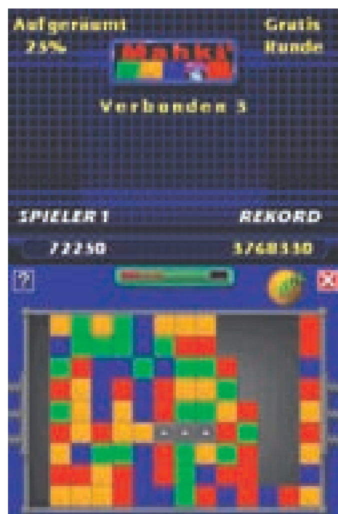
3 von 10 SPIELSPASS

Unattraktive und kaum durchdachte Simulation einer Tierschule mit vielen Macken und Ärgernissen.

Touch Master

Endlich bleibt mehr Geld fürs Bier: Midway bringt mit "Touch Master" eine Sammlung von süchtig machenden Spielen aus den Kneipenautomaten direkt zu Euch nach Hause. Dabei dürfen Klassiker wie Mahjong und Solitair nicht fehlen, aber auch Geschicklichkeitstests sind dabei. Schade nur, dass Midway vergessen hat, das Spielkonzept Handheld-Bedürfnissen anzupassen. Schließlich geht's bei der DS-Version nicht mehr darum, dem Spieler das Geld aus der Tasche zu ziehen...

Bald zeigt sich nämlich, dass der Glücksfaktor gegenüber dem Strategieanteil deutlich überwiegt, was der Langzeitmotivation einen gehörigen Dämpfer verpasst. Außerdem ärgerlich: Für die Übersetzung und Anpassung der Fragen des englischsprachigen Spiels "Trivia" (eine abgespeckte Variante von Trivial Pursuit) hat wohl die Zeit nicht gereicht.



DS Das Puzzle "Mahki" ist schnell verstanden, Taktik schadet trotzdem nicht.

Touch Master

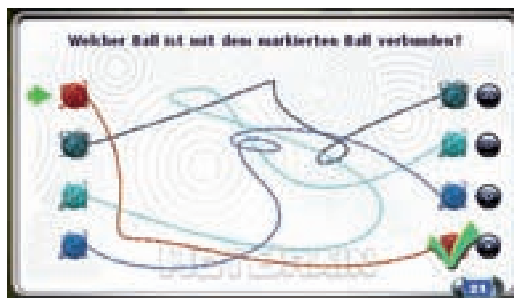
Genre	>> Spielesammlung
Hersteller	>> Midway
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 2

USK frei

5 von 10 SPIELSPASS

Sammlung von 23 klassischen Kneipenautomatenspielen; leider ohne weitergehende DS-Anpassung.

Hot Brain



PSP Diese Aufgabe kennt doch jedes Kind: Folgt den Linien im Kuddelmuddel bis zum Ziel.

Damit auch PSP-Besitzern die Birne raucht, absolviert Ihr in "Hot Brain" etliche Aufgaben in fünf Kategorien: Logik, Gedächtnis, Mathematik, Sprache und Konzentration.

Um die Temperatur Eurer grauen Zellen zu messen, platziert Ihr z.B. Fahrgäste entlang der verworrenen Route eines Taxis oder Ihr folgt dem Faden eines Wollknäuels. Löst diese Aufgaben, indem Ihr aus den eingeblendeten Buttons den richtigen auswählt. Diverse Rechtschreibrätsel stellen Euer Sprachgeschick auf die Probe, allerdings messen die Entwickler mit zweierlei Maß: Peinliche Schreibfehler in Menüs und Aufgabenstellungen schmälern die Glaubwürdigkeit. Ebenfalls seltsam: Die maximal erreichbare Hirntemperatur im Spiel ist für Menschen tödlich!

Hot Brain

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> Midway
Zrika-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 4

USK frei

4 von 10 SPIELSPASS

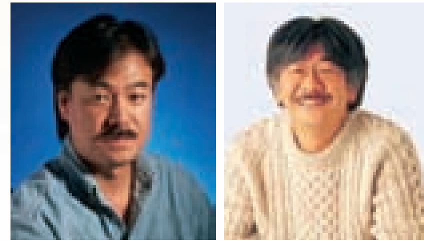
Wenig durchdachter Hirntrainer, dessen seriöser Ansatz unter der schlampigen Umsetzung leidet.

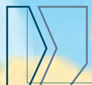
TRAGBARE TR

Square-Enix erweitert die Handheld-Spielepalette von "Final Fantasy" drastisch. Grund genug für *Mobile Gamer*, den Ursprung des Mythos zu beleuchten und ein für allemal klarzustellen, welcher Titel im ausufernden Kosmos der letzten Phantasien wo einzuordnen ist.

Heldenhafte Entwicklung: Vom "Mystic Quest"-Helden (Game Boy) über den "Final Fantasy"-Krieger (PSP) und dem "Final Fantasy 3"-Pendant (DS) bis zu Zack aus "Crisis Core: FF 7" (PSP) war es ein langer Weg.

AUMWELTEN


Die Macher: Produzent Hironobu Sakaguchi (links) und Komponist Nobuo Uematsu.

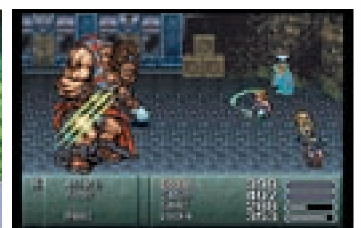

"Final Fantasy": Der Name der im Westen bekanntesten Rollenspielreihe war im Grunde nichts als ein bitterer Witz. Unsere Geschichte beginnt 1987 in Tokio: Hironobu Sakaguchi saß an seinem letzten Projekt. Die Videospielfirma Square, deren Mitbegründer Sakaguchi war, stand vor dem Bankrott. Die eher actionorientierten Titel, die Square für Nintendos Family Computer (kurz Famicom, in Europa und Amerika besser bekannt als NES) bislang entwickelt hatte, verkauften sich schlecht. Sakaguchi hatte nur noch die Mittel für eine letzte Produktion. Er kehrte der Action den Rücken und entschloss sich, eine Geschichte zu erzählen.

Final Fantasy 1 - 13

Es entstand ein Fantasy-Epos, das Sakaguchi in einem Anflug von Galgenhumor "Final Fantasy" betitelte. Das Charakterdesign stammte vom aufstrebenden Grafiker Yoshitaka Amano, die Musik steuerte Routinier Nobuo Uematsu bei. Ob es an der Zusammenarbeit dieser drei noch heute erfolgreichen Herren lag, an den damals sensationellen Grafikeffekten bei den Kämpfen, oder daran, dass die aus heutiger Sicht arg banale Hintergrundgeschichte von "Final Fantasy" den Umfang der 1987 üblichen Alibi-Storys bei weitem überschritt, lässt sich heute nicht mehr sagen. Tatsache ist, dass "Final Fantasy" alles andere als Sakaguchis letztes Spiel werden sollte und 20 Jahre später als Markenname für eine Unzahl fantastischer Videospiele steht, die das wichtigste finanzielle Standbein der nach einer Fusion Square-Enix getauften Software-Schmiede bilden.

Das Grundgerüst der Spiele hat sich dabei nur wenig verändert. Damals wie heute reist eine Gruppe von Helden durch ein mehr oder weniger technisiertes Fantasy-Reich, das mit jedem Serienteil komplett neu erfunden wird und bis auf Running-Gags keine Anknüpfungspunkte zum Vorgängerspiel aufweist. Die in zunehmendem Maße tief- und manchmal abgründigen Heldencharaktere treffen im Laufe einer sehr emotionalen Handlung auf diverse Inkarnationen des Bösen und besiegen diese, nachdem sie in unzähligen Kämpfen gegen allerlei Monstrositäten zu den mächtigsten Kriegern der Welt aufgestiegen sind. Die ersten drei Teile für das Nintendo Entertainment System (NES) kamen nicht besonders weit über diesen formelhaften Aufbau hinaus. Von schräg oben gezeigt, läuft die Truppe, lediglich symbolisiert durch das Sprite des Anführers, über eine oder mehrere XXL-Weltkarten, auf denen unterschiedliche Städte und Dungeons verteilt sind. Erst wenn das Spiel bei einer der zahlreichen Zufallsbegegnungen in den Kampfmodus schaltet, sind alle Mitglieder der Party in der rechten Bildschirmhälfte zu sehen. Links tummeln sich teilweise neun Gegner auf einmal, dann wird rundenweise zugehauen. Ab Teil 4 für Super NES wurden diese Rundenkämpfe durch das ähnlich funktionierende 'Active Time Battle'-System abgelöst, bei dem jeder Teilnehmer des Kampfes einen eigenen Zeitbalken bekommt. Die vierte Episode, die in den USA als "Final Fantasy 2" veröffentlicht wurde, läutete außerdem die Ära der drei 16-Bit-Spiele ein, von denen vor allem Teil 6, in Amerika "Final Fantasy 3" benannt, als Story-Meilenstein und Favorit vieler Fans geschätzt wird.

Der Sprung in die dritte Dimension brachte nicht nur den Abschied von den niedlichen Sprite-Spielfiguren der 8- bzw. 16-Bit-Trilogien, er markiert auch den Endpunkt der Zusammenarbeit von Square mit Nintendo. Bis zum heutigen Tag erscheinen (fast) alle Teile der Hauptserie exklusiv auf Sonys Playstation-Konsolen. Nach drei Teilen für die erste Playstation folgte die soeben abgeschlossene PS2-Trilogie, die mit Teil 11 ein Online-Rollenspiel enthält, das die rundenbasierten Kämpfe über Bord warf und zudem auf dem PC und der Xbox 360 erschien. Allerdings wurden auch Solospieler mit drei PS2-Teilen bedacht, denn Teil 10 bekam mit "Final Fantasy X-2"



Größenverhältnisse: Der mickrige Oger aus dem ersten "Final Fantasy" (PSP-Remake) kehrte im sechsten Teil als monströser Gigant zurück (GBA-Remake).

Final Fantasy 1 & 2: Anniversary Edition

Remake >> Rollenspiel




Obwohl der Grafikstil erhalten bleibt, wird auch Episode 1 der PSP-Power gerecht: Nebelschwaden in düsteren Höhlen und Feuerregen zaubern Atmosphäre.

Zum zwanzigsten Geburtstag legte Square-Enix die beiden UMDs "Final Fantasy: Anniversary Edition" und "Final Fantasy 2: Anniversary Edition" auf den Gabentisch der Retro-Fans. Beide Teile wurden nach identischem Muster produziert, kommen aber als eigenständige Spiele auf den Markt. Obwohl sämtliche Figuren und Hintergründe neu gezeichnet sind, bleibt der Grafikstil der 20 bzw. 19 Jahre alten Originale erhalten. Lediglich höher aufgelöst spaziert Euer Held stellvertretend für die gesamte Party durch schräg von oben gezeigte Wälder, Grasebenen, Städte und Dungeons. Die Gruppe besteht aus Waffenexperten, Anwendern schwarzer Angriffsmagie und Adepten der weißen Heilmagie. Auch der rundenbasierte Kampfmodus blieb unangetastet. Ihr wählt aus einem Menü für jeden Helden eine Aktion, schlagt zu, zaubert oder nutzt ein Item und wartet dann die Runde des Gegners ab. Darüber hinaus bietet die PSP-Fassung dezente Grafikeffekte wie Dunstschwaden, Wolkenschatten und einen Pseudo-3D-Touch auf der Weltkarte.

Storytechnisch bewegen sich beide Teile erwartungsgemäß auf dem Niveau der Gründerzeit von "Final Fantasy". Im ersten Teil dürft Ihr anfangs vier eigene Helden benennen und ihnen eine von je drei unterschiedlichen Kampf- oder Magier-Klassen zuweisen. Egal ob Ihr vier Rotmagier in die Schlacht schickt oder die auf dem oberen Bildschirmfoto abgebildete Party: Immer kämpfen Eure Mannen als 'Ritter der Lichts' gegen das finstere Urböse, das sich ihnen zunächst in der Gestalt des sinistren Garland in den Weg stellt und sich am Ende als turmhoher Chaos-Dämon entpuppt. Teil 2 wertet die Hintergrundgeschichte mit echten Charakteren und einem 'Schlüsselwort'-Dialogsystem auf. Held Firion rebelliert nach alter "Star Wars"-Tradition gegen ein übermächtiges Imperium und trifft während seiner Quest auf Figuren, die heute zum Inventar der "Final Fantasy"-Serie gehören - Cids Luftschiff und die Chocobos. Beide Teile beginnen außerdem mit einem fulminanten Render-Intro, das nach bester Square-Enix-Tradition Kino-Feeling auf das PSP-Display zaubert. Für Fans ist die "Anniversary Edition" ein Pflichtkauf.



Das Bonus-Dungeon des zweiten Teils bringt neue Herausforderungen und Items.



"Mystic Quest" für den Game Boy verblüffte 1993 mit deutschen Bildschirmtexten.

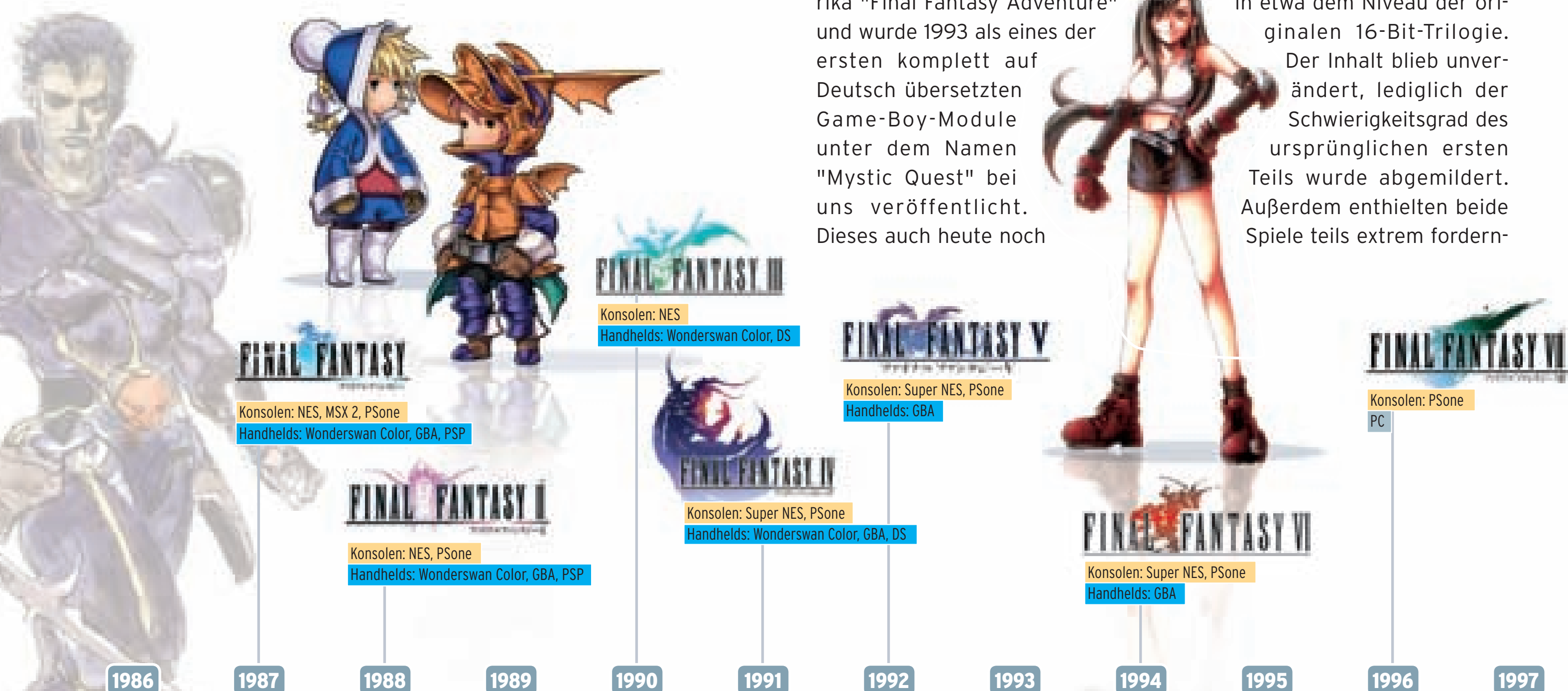
die erste direkte Fortsetzung eines Serienteils spendiert. Episode 13 für die PS3 ist von vornherein als mehrteiliges Epos angelegt und setzt den Trend fort, an eine vollwertige Folge der Hauptserie zahlreiche Spin-Offs und Umsetzungen für mobile Systeme anzuhängen.

Götterdämmerung in der Hosentasche

Gerade die Episoden 7 und 12 der Serie wurden zu Stammvätern diverser Pre- und Sequels, die teils einem völlig anderen Spielgenre angehören und lediglich das Universum und die Charaktere des Originals nutzen. Das war nicht immer so: Gerade in der Anfangszeit der Serie gab es neben dem Hauptstrang keine Nebenschauplätze und vor allem keine Handheld-Versionen. Erst 1991 erschien "Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden" in Japan als erster offizieller Handheld-Spin-Off der Serie. Das Game-Boy-Action-Adventure im "Zelda"-Stil hieß in Nordamerika "Final Fantasy Adventure" und wurde 1993 als eines der ersten komplett auf Deutsch übersetzten Game-Boy-Module unter dem Namen "Mystic Quest" bei uns veröffentlicht. Dieses auch heute noch spielenswerte Kleinod gilt gleichermaßen als Urvater der dieser Tage mit "Heroes of Mana" auf DS fortgesetzten "Mana"-Reihe und Startpunkt einer ganzen Flut von "Final Fantasy"-Spielen für die Hosentasche.

Die Remakes

Ein Grund für die plötzliche Flut an Remakes und Spin-Offs mag in der Fusion von Square und dem alten Konkurrenten Enix (Heimat der "Dragon Quest"-Saga) liegen. Flops wie der 2001 erschienene, komplett computergenerierte Kinofilm "Final Fantasy: Die Mächte in Dir" hatten Squaresoft einmal mehr an den Rand des Abgrunds getrieben. Diesmal rettete nur die Verbindung mit den ehemaligen Konkurrenten Sakaguchis Konzern vor der Pleite. Ein Deal, bei dem nach Ansicht mancher Branchen-Insider eher Enix die Hosen anhatte. Die leeren Kassen mussten nun wieder gefüllt werden, am besten mit der Vermarktung bereits produzierter Klassiker als PSone- oder eben Handheld-Versionen. Allein acht Titel, die als reine Remakes der "Final Fantasy"-Hauptspielserie gelten können, wurden bereits oder werden noch auf GBA, DS und PSP veröffentlicht. Die beiden ersten Teile erschienen 2004 im Sammelmodul "Final Fantasy 1 & 2: Dawn of Souls" für den Game Boy Advance. Die Grafik wurde leicht überarbeitet und entspricht in etwa dem Niveau der originalen 16-Bit-Trilogie. Der Inhalt blieb unverändert, lediglich der Schwierigkeitsgrad des ursprünglichen ersten Teils wurde abgemildert. Außerdem enthielten beide Spiele teils extrem fordern-





Dieselbe Szene in drei Varianten, von links nach rechts: "Final Fantasy 2" auf dem NES, "Final Fantasy 2: Dawn of Souls" für den GBA und die "Anniversary Edition" für die PSP.

de Bonus-Dungeons. In ähnlicher Manier wurde 2006 und 2007 die gesamte 16-Bit-Trilogie mit dem Namensanhängsel "Advance" auf den GBA gebracht. Damit ist fast die gesamte Nintendo-Ära der Serie für den Game Boy Advance verfügbar. Lediglich Teil 3 erschien als Handheld-Version ausschließlich für DS, den Test der mit wunderschöner 3D-Graphik komplett renovierten Fassung könnt Ihr in Ausgabe 7 nachlesen. Angekündigt für 2008 ist ein DS-Remake des vierten Teils in gleicher Machart.

Die PSP schließlich wurde zum 20-jährigen Jubiläum der Serie mit den beiden Spielen "Final Fantasy: Anniversary Edition" und "Final Fantasy 2: Anniversary Edition" bedacht.



"Final Fantasy 3": Die märchenhafte 3D-Grafik des DS-Remakes macht Vorfreude auf den angekündigten vierten Teil.

Die Fortsetzungen

Im Zuge der so genannten 'Compilation of Final Fantasy 7' erscheint in Japan das Action-RPG "Crisis Core: Final Fantasy 7". Square Enix veröffentlicht zum zehnjährigen Jubiläum der Serie am 13. September dieses Jahres eine auf 77.777 Stück limitierte Sonderedition mit einer silberfarbenen PSP (neues Modell) im edlen "Final Fantasy 7"-Look. Die Handlung widmet sich einem Kollegen des Ur-Helden Cloud Strife: Der schwarzhaarige Zack gehört genau wie Cloud zur Spezialeinheit 'Soldat' und muss im Dörfchen Nibelheim nach dem Rechten sehen. Einzelheiten zum neuen, auf Glücksrädern basierenden Kampfsystem gibt es noch nicht. Deutsche Spieler werden sich wohl bis mindestens Ende 2008 gedulden müssen, dann könnte eine übersetzte Version des mit Sprachausgabe produzierten Rollenspiels erscheinen. Mehr Glück haben hier die Fans des zwölften Teils, denn eine spielbare Preview-Version von "Final Fantasy 12: Revenant Wings" flatterte bereits per Luftschiff-Kurier in unsere Redaktion.

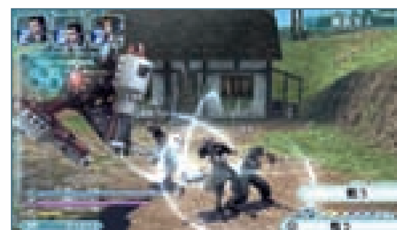
Final Fantasy 12: Revenant Wings

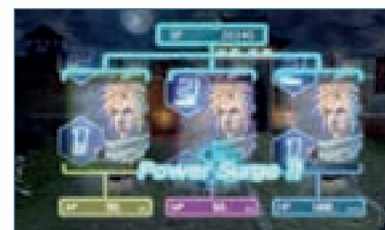
Fortsetzung >> Echtzeit-Strategie



Während Ihr mit der 'Beiluge' frei über ätherische Luftinseln kreuzt (links), wird die Story in starr linearen Missionen vorangetrieben (rechts). Hier gibt es keine Erkundung, nur Sieg oder Niederlage.

Neben "Heroes of Mana", das wir in dieser Ausgabe testen, ist "Revenant Wings" die zweite Echtzeit-Schlacht für den DS aus dem Hause Square-Enix. Im Gegensatz zum strategisch angehauchten "Mana"-Spiel geht es in "Revenant Wings" aber vor allem um die Massenschlachten; hier müsst Ihr keine Basis errichten. Wie wir bereits in Ausgabe 8 berichteten, handelt es sich bei der Fortsetzung der letzten PS2-Folge um einen Teil der so genannten 'Ivalice Alliance' - einer Kampagne, die ähnlich der 'Compilation of Final Fantasy 7' eine Fülle von Spielen in einer aus der Hauptserie bekannten Spielwelt ansiedelt. Obwohl "Revenant Wings" laut Square-Enix eher als Spin-Off denn als Fortsetzung anzusehen ist, ordnen wir den Titel trotzdem dieser Kategorie zu. Unsere Begründung: Die Spielhandlung findet nach den Ereignissen von "Final Fantasy 12" statt und erzählt die weiteren Abenteuer des Helden Vaan und seiner hübschen Freundin Penelo. Nach einer turbulenten Reise in dem führerlosen Luftschiff Beiluge finden sich Vaan und seine Kumpane auf der fliegenden Inselwelt von Lemurés wieder, wo die geflügelte Rasse der Aegyn einen verzweifelten Kampf gegen den mysteriösen 'Judge of Wings' führt. Die mächtigen Richter spielten erstmals in "Final Fantasy Tactics Advance" für den GBA eine tragende Rolle und sind als Gegner, Kampfschiedsrichter und übermächtige Ordnungshüter gefürchtet.





"Crisis Core: Final Fantasy 7" wird ein neues Kampfsystem einführen. Je nachdem, wann Ihr drehende Glücksräder stoppt, wendet sich der Kampfverlauf.





"Chocobo Tales" für Nintendo DS: Das gelungene 'Draw'-Kartenspiel wird mit prachtvollen Animationen inszeniert.







Die ersten Bilder zur DS-Fortsetzung von "Final Fantasy Tactics Advance" versprechen eine farbenfrohe Rückkehr nach Ivalice. Stilistisch scheint der zweite Teil etwas erwachsener zu sein und erinnert stellenweise an "Final Fantasy Tactics: The Lion War" für die PSP.

Die Spin-Offs

Bereits in Ausgabe 8 getestet haben wir "Final Fantasy Fables: Chocobo Tales", eine Minispiel-Sammlung im Action-Adventure-Gewand, bei der Ihr das im zweiten Teil 1988 eingeführte Wappentier der Serie verkörpern dürft. Der zweite Spin-Off für den DS erschien dieser Tage in Japan und trägt den üppigen Namen "Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fate". Das ungewöhnlichste Spielprinzip bietet "Dissidia: Final Fantasy" für die PSP. Angelehnt an Spiele wie Nintendos "Super Smash Bros." oder den hauseigenen PSone-Prügler "Ehrgeiz" treffen hier berühmte Charaktere aus diversen Teilen der Hauptserie aufeinander und geben sich in einem Actionspiel auf die Mütze. Berühmten Helden, wie dem Krieger des Lichts aus Teil 1, Cecil aus Teil 4 und Cloud Strife aus Teil 7, stehen jeweils Ihre bösen Gegenspieler, in diesem Fall also Garland, Kain Highwind und Sephiroth gegenüber.

Die Taktik-Spiele

Als letzte Gattung der portablen "Final Fantasy"-Spiele stellen wir Euch schließlich die drei Rundentaktik-Titel vor. Allen "Final Fantasy Tactics"-Titeln gemein ist die im Vergleich zur Hauptserie wesentlich höhere Gewichtung der Rundenkämpfe. Die Story wird in selbstablaufenden Sequenzen erzählt, das Herumreisen geschieht auf einer abstrakten Landkarte. Dafür wird die taktische Komponente der Rundenkämpfe voll ausgespielt. Etwa ein halbes Dutzend Helden ziehen abwechselnd mit den Gegnerfiguren über eine in ein quadratisches Raster aufgeteilte Landschaft. Je nach Eigenschaftswerten kommen manche Spielfiguren öfter an die Reihe als andere, hauen härter zu oder halten mehr aus. In allen drei Titeln wird das im dritten Teil der Hauptserie eingeführte Jobsystem benutzt. So müsst Ihr Euch nicht nur Gedanken über Aufstellung und Kampftaktik Eurer Truppe machen, sondern auch ihre längerfristige Entwicklung im Auge behalten.

Das PSP-Remake des bereits 1997 in Japan erschienenen "Final Fantasy Tactics"-Originals für die PSone testen wir in dieser Ausgabe. Bereits 2003 konnten GBA-Spieler den späteren "Final Fantasy 12"-Schauplatz Ivalice in "Final Fantasy Tactics Advance" unsicher machen. Dessen Fortsetzung "Final Fantasy Advance 2" mit dem japanischen Untertitel "Fuuketsu no Grimoire" erscheint dort Ende des Jahres. Eine Zusammenfassung sämtlicher noch erscheinender Titel findet Ihr in der Tabelle am Schluss unseres Artikels. Das Gros der Spiele wird wohl erst nächstes Jahr als übersetzte Version vorliegen; wir wetzen die Schwerter und halten Euch auf dem Laufenden. *mw*

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fate

Spin-Off >> Action-Rollenspiel

Das actionlastige DS-Rollenspiel gilt als Nachfolger des für den Gamecube erschienenen "Final Fantasy Crystal Chronicles". Während Ihr damals mit einem oder mehreren putzigen Helden vor dem tödlichen Miasma-Nebel fliehen musstet, geht es im DS-Titel eher um flotte Dungeon-Trips mit einer starken Orientierung in Richtung Mehrspieler-Modus. Nach wie vor seht Ihr das Geschehen in hübscher 3D-Optik, in der pummelige Spielfiguren durch moosbewachsene Gemäuer stürmen, wilde Schlagcombos auf unbedarfte Monster loslassen oder einfache Rätsel lösen. Gerade der Mehrspieler-Modus erinnert ein wenig an Nintendos "The Legend of Zelda: Four Swords". Auch hier müssen bis zu vier Spieler zusammenarbeiten, um den Weg durchs Dungeon zu ebnen. So werden per korrekter Schalter-Betätigung beispielsweise Brücken aufgeklappt, der Wasserstand gesenkt oder einfach nur Türen geöffnet.

Obwohl Eure Spielfigur Eigenschaftswerte besitzt und im Laufe des Spiels die serientypischen Jobs ausüben kann, wird "The Ring of Fate" insgesamt ein eher action-orientiertes Spektakel. Durch dreimaliges Drücken der X-Taste klopft Ihr spektakuläre Kampf-Moves in Gegnermassen, Sprungpassagen bringen ein zusätzliches Geschicklichkeits-Element ins Spiel. Besonders mächtige Spezialmanöver werden durch dynamisch zu zeichnende Stylus-Symbole aktiviert. Zur Story ließ Square-Enix noch nicht viel vermelden: Ausgehend von Teil 1 prognostizieren wir aber eine niedlich-ulkige Märchen-Atmosphäre, die eher an die "World of Mana"-Reihe erinnert als an die Hauptserie der "Final Fantasy"-Spiele.





Das Kampfsystem eignet sich hervorragend für spritzige Mehrspieler-Manöver im Koop-Modus (rechts). Der Grafikstil des Gamecube-Vorgängers wurde beibehalten (links).

Demnächst für DS & PSP

Titel	System	Genre	Japan-Termin*
Final Fantasy 12: Revenant Wings	DS	Echtzeit-Strategie	im Handel
Final Fantasy Tactics A2	DS	Runden-Strategie	September
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	DS	Action-Rollenspiel	im Handel
Final Fantasy 4	DS	Rollenspiel	noch kein Datum
Dissidia: Final Fantasy	PSP	Action	noch kein Datum
Crisis Core: Final Fantasy 7	PSP	Rollenspiel	September
Final Fantasy 1: Anniversary Edition	PSP	Rollenspiel	im Handel
Final Fantasy 2: Anniversary Edition	PSP	Rollenspiel	im Handel

* Wir haben die Japan-Termine angegeben, da der Deutschland-Start dieser Spiele noch nicht feststeht. Wir gehen aber davon aus, dass die meisten Titel früher oder später auch bei uns erscheinen. Englischkundige Abenteurer können zumindest die beiden "Anniversary"-Titel für die PSP schon jetzt aus den USA importieren.

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Fakten & Features

Schwierigkeit
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller	>>	Team MAN!AC
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)



Name des getesteten Spiels

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ rockiger Soundtrack
+ riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10

1 bis 4 – online und lokal, ein Modul pro Spieler


Grafik: 5 von 10

Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon






Spielspaß
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Das Team


Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
LocoRoco (PSP)
Konami Arcade Classics (DS)
Yoshi's Island DS (DS)


Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Advance Wars: Dual Strike (DS)
Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Cube (PSP)


Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
DTM Race Driver 3 (DS)
Sim City (DS)
Sega Rally (PSP)


Jan Königsfeld
Spielt zurzeit:
Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Kotoba no Puzzle: Mojipittan (DS)
Tetris DS (DS)


André Kazmaier
Spielt zurzeit:
Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Drawn to Life (DS)
Daxter (PSP)


Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Nervous Brickdown (DS)
Impossible Mission (PSP)
Sega Rally (PSP)


Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Final Fantasy Tactics (PSP)
Resident Evil: The Missions (Handy)
Machines at War (Pocket-PC)


Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Sonic Rush Adventure (DS)
Sega Rally (PSP)
Ultimate Ghosts'n Ghoblins (PSP)


Michael Herde
Spielt zurzeit:
Puzzle League DS (DS)
Guilty Gear Judgment (PSP)
Star Wars Battlefront: R.S. (PSP)


Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Undercover: Doppeltes Spiel (DS)
Monster Hunter Freedom 2 (PSP)
Tales of the World (PSP)

Leseführung >>

Die Spiel-Genres



In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

Rennspiel
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

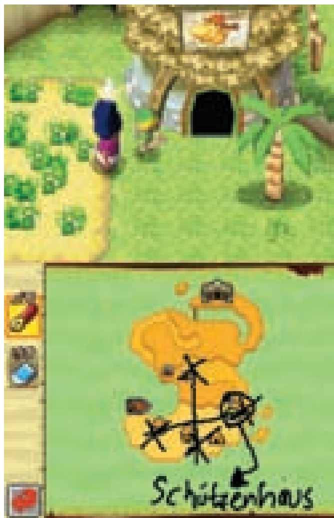
Reaktion
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also zum Beispiel Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.





DS Praktisch: Eure Übersichtskarte dürft Ihr mit eigenen Notizen ergänzen.



DS Kräftemessen: Ab und zu sorgen kleine Reaktionstests für Spannung – hier müsst Ihr schnell über den Bildschirm rubbeln, um die Piratin zu entwaffnen.



DS Euer Schiff fährt den von Euch eingezeichneten Weg automatisch ab.

Phantom Hourglass

The Legend of Zelda

Abenteuer >> Action-Adventure



Erinnert Ihr Euch noch daran, als Ihr das Laufen lerntet? Vermutlich nicht… aber es muss ein erhabenes Gefühl gewesen sein, endlich auf eigenen Beinen zu stehen. Das Gefühl, das einen beim Spielen von "Phantom Hourglass" überkommt, ist ein ganz ähnliches. Wer Link zum ersten Mal mit dem Stylus navigiert, fühlt sich, als ob er durch bisherige Spiele wie gebückt gelaufen wäre und jetzt die Vorteile des aufrechten Ganges erkennt. "Phantom Hourglass" erklimmt quasi die nächste Sprosse der Evolutionsleiter. Vorbei sind die Zeiten, in denen Ihr träge über den Bildschirm geschlurft seid. Vorbei die Zeiten, in denen Ihr, um schneller voran zu kommen, in die Pegasus-Stiefel schlüpfen musstet (nur, um am nächsten Eck hängen zu bleiben). Und vorbei auch die Zeiten, in denen das Steuerkreuz Eure Laufwege auf acht Himmelsrichtungen beschränkte.

Die Zeit war reif für eine neuartige Steuerung. Eine, die ausschließlich mit dem Stylus auskommt – und einer ausführlichen Erklärung bedarf.

Bei Fuß!

Das Elflein verhält sich in seinem neuesten Abenteuer ein wenig wie ein Hund, der einem Knochen hinterher hetzt. Der Knochen, das ist der Stylus: Drückt ihn neben Link auf den Bildschirm, und er wetzt solange in diese Richtung, bis Ihr den Stift anhebt. Je weiter entfernt Ihr den Stylus vom Elfenjungen ansetzt, desto schneller bewegt er sich. Habt Ihr es also eilig, positioniert Ihr den Stift am Bildschirmrand; ist dagegen umsichtiges Vorgehen angesagt (z.B. auf einem schmalen Grat), lasst Ihr das Kritzelwerkzeug direkt neben Link ab. Stellt sich Euch ein Hindernis in den Weg, korrigiert Ihr die Laufbahn des Jungen millimetergenau, indem Ihr den Stylus verschiebt.

Die innovative Bedienung geht Euch schon nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über. Lediglich zwei kleine Mankos konnten wir an der sonst perfekten Steuerung ausmachen: Ab und an schlagt Ihr unbeabsichtigt einen Purzelbaum (der durch eine schnelle Wischbewegung ausgeführt wird) oder Ihr



André Kazmaier

10 von 10

„Herzlich willkommen im Steuerparadies"

Eines vorweg: "Phantom Hourglass" ist nicht perfekt! Für ein "Zelda"-Spiel gibt es zu wenig Sidequests und die Dungeons fallen etwas zu einfach aus. Aber stört mich das? Tut es nicht! Allein die traumhafte Steuerung (die in Zukunft garantiert Nachahmer finden wird) wiegt diese Schönheitsfehler locker auf. Was die innovative Bedienung der "Zelda"-Serie an neuen Impulsen verleiht, ist einfach phänomenal. Laufen, kämpfen, kritzeln, Items einsetzen – all das geht so locker-flockig von der Hand, dass man sich fragt, warum daran noch kein anderer Entwickler gedacht hat. Von der Funktion, seine Karten mit eigenen Notizen zu versehen, will ich erst gar nicht anfangen. In Kombination mit den genialen Boss-Kämpfen und den tollen Rätseln muss ich einfach die Höchstwertung zücken.





DS Brillante Bosskämpfe: Links führen wir die drei kleinen Hexen mit dem Bumerang zusammen (in welcher Reihenfolge, wird nicht verraten) und decken die ausgewachsene Magierin anschließend mit Attacken ein (rechts).



DS Nach jedem Dungeon geht's in den Phantom-Kerker: Unter Einhaltung eines Zeitlimits müsst Ihr Euch den Weg zum Ziel bahnen. Erwischen Euch die Ritter, gibt's Zeitabzug – lediglich die hell glühenden Bereiche sind tabu für die wandelnden Konserven.

versperrt Euch durch die eigene Hand die Sicht auf den Bildschirm.

Überhaupt keine Probleme gibt's dafür mit den Kämpfen: Tippt einen Gegner an, und schon macht Link einen Satz in Richtung des Widersachers und streckt ihn nieder. Befinden sich mehrere Feinde auf dem Screen, berührt Ihr sie in der gewünschten Reihenfolge und weitet die Attacke zu einer spektakulären Angriffskette aus. Haben Euch mehrere Schergen umzingelt, zeichnet Ihr schnell einen Kreis um Link und last ihn so seine legendäre Wirbelattacke ausführen.

Das Handwerkszeug

Im Gegensatz zum Kampfsystem sind die Gegenstände, die Ihr im Laufe Eures knapp 20 Stunden langen Abenteuers in die Hände bekommt, eher traditioneller Natur. Neben dem obligatorischen Bumerang dürfen unter anderem Pfeil & Bogen, Enterhaken oder Schaufel nicht fehlen. Die Handhabung der Arbeitsutensilien profitiert allerdings von der Stylus-Bedienung: Den Bumerang werft Ihr beispielsweise nicht mehr wie in den Handheld-Vorgängern einfach geradeaus, sondern zeichnet seine Flugbahn ein. So lasst Ihr das Wurfgeschoss nicht nur um Ecken fliegen, sondern aktiviert auch mehrere Schalter auf einmal.

Dem Enterhaken wurde gleich eine komplett neue Funktion spendiert. Ihr zieht Euch mit dem praktischen Werkzeug nicht nur über Schluchten hinweg, sondern spannt auf Wunsch ein Seil über Holzpfähle und balanciert wie ein Hochseiltänzer über dem Abgrund. Ist kein tiefes Loch in der Nähe, benutzt Ihr das gespannte Seil einfach als Katapult und schleudert Euch selbst auf eine höhere Ebene.

Jan Königsfeld

9 von 10

„Das frischeste Spiel seit Jahren"

Dieses traumhafte "Zelda" zieht Euch ab der ersten Sekunde in den Bann. Die Steuerung ist perfekt und vermittelt ein dermaßen frisches Spielgefühl, dass sie ebenso zum Weiterspielen motiviert wie die in wunderschönen Cutscenes erzählte epische Story. Vor allem das Benutzen von Bomben und der Schiffskanone profitiert von der neuen Eingabemöglichkeit. Der Multiplayer-Part entpuppt sich als geniale Dreingabe, da er schnell verstanden ist und trotzdem viel Tiefgang bietet. Es macht riesig Spaß, Spieler aus aller Welt durch die Dungeons zu jagen und online Ränge aufzusteigen. Die perfekte Wertung muss ich "Zelda" aber verwehren: Das stete Zurückkehren in den ersten Kerker und wiederholtes Lösen der Rätsel nervt – auch wenn die Herangehensweise dank neuer Items variiert.

Test der Japan-Version

Gerne hätten wir für den Test von "Phantom Hourglass" die amerikanische bzw. deutsche Fasssung durchgespielt. Nintendo konnte uns bis Redaktionsschluss allerdings keine der beiden Versionen zur Verfügung stellen. Dank unseres Neuzugangs Jan, der des Japanischen mächtig ist, stellte das für uns jedoch keine Hürde dar. So können wir Euch anhand des japanischen Spiels schon jetzt eine kompetente Kaufberatung geben – immerhin erscheint die deutsche Fassung am 19. Oktober. Das Action-Adventure wird von Nintendo selbstverständlich komplett lokalisiert, ist ansonsten aber inhaltsgleich zur getesteten Version.





DS Keine Lust auf ein kühles Bad: Mit dem Greifhaken zeichnet sich Link ein Seil über zwei Pfosten und balanciert anschließend hinüber.

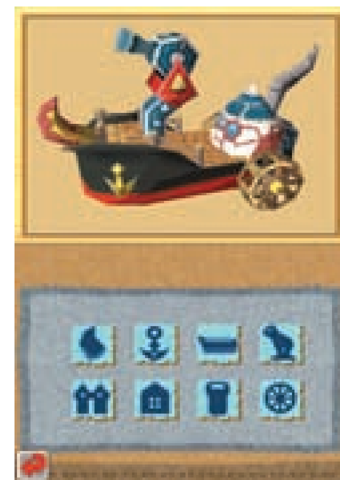


DS Der Bumerang kommt oft zum Einsatz: Bestimmt mit dem Stylus die Flugbahn des praktischen Utensils und betäubt so Gegner oder aktiviert Schalter.





Pimp your boat: Dieser mürrische Mechaniker verschönert Euer Boot mit neuen Schiffsteilen oder repariert kaputt gegangene Elemente. Schade ist, dass die verschiedenen Einwohner mit Aufträgen geizen – allzu viele Sidequests gibt's also nicht.



Baukasten: Verändert das Aussehen Eures Schiffs nach Belieben.

Weil Ihr Euch immer nur mit einem aktiven Gegenstand ausrüsten könnt, müsst Ihr die Werkzeuge ziemlich oft wechseln. Da Ihr verfügbare Items über eine Leiste am unteren Bildschirmrand schnell auswechseln könnt, ist das jedoch halb so schlimm.

Gute Karten für Link

Habt Ihr Euch nicht schon immer gewünscht, eigene Eintragungen auf den Übersichtskarten zu machen? Wenn ja, dürft Ihr Euch freuen, denn genau das ist bei Links DS-Premiere möglich.

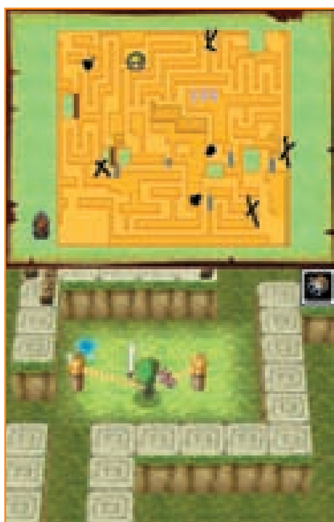
Ihr kommt an einer Stelle nicht weiter? Dann markiert den entsprechenden Raum doch einfach mit einem Fragezeichen. Ihr habt einen Riss in einer Wand erspäht, aber keine Sprengkörper im Gepäck? Dann kritzelt doch eine Bombe an die entsprechenden Stelle. Nintendo wäre allerdings nicht Nintendo, wenn man das innovative Feature nicht auch für einige clevere Rätsel nutzen würde. Beispiel: Auf einer Insel müsst Ihr vier spezielle Steine aufspüren und auf der Karte kennzeichnen. Verbindet Ihr anschließend die zwei gegenüberliegenden Markierungen mit einer Linie, habt Ihr ein riesiges Kreuz auf der Karte. Und was bergt Ihr mit Eurer Schaufel wohl im Zentrum dieses Kreuzes? Na klar: eine Schatzkiste!

Manchmal müsst Ihr auch Eintragungen von Bildern übernehmen, die Euch den Lösungsweg für ein bestimmtes Problem veranschaulichen. Wobei 'Lösungsweg' hier durchaus wörtlich zu nehmen ist: Einen bestimmten Raum könnt Ihr nur durchqueren, wenn Ihr Euch zuvor den Pfad einer unsichtbaren Brücke notiert habt.

Spielbarer Comic

Innovationen und kein Ende. Doch einige Elemente kommen Serienkennern vertraut vor. Da wäre z.B. die verspielte Comic-Optik, die der Gamecube-Episode "Wind Waker" nachempfunden wurde. Der Anime-Stil wird bei "Phantom Hourglass" noch verstärkt, indem man sämtlichen Charakteren eine schwarze Kontur verpasste. Das hat nicht nur einen stilistischen, sondern auch einen spielerischen Hintergrund: Wird die Sicht auf Link durch einen Gegenstand verdeckt, seht Ihr weiterhin seinen Silhouette – clever!

Insgesamt passt die Grafik hervorragend zu "Phantom Hourglass", ein paar technische Schwächen trüben das Gesamtbild allerdings. Einige Texturen fallen doch sehr pixelig aus (was bei Ka-



DS-Faktor

"Phantom Hourglass" ist ein Paradebeispiel für die sinnvolle Integration der DS-Eigenheiten. Steuerkreuz und Knöpfe bleiben für die gesamte Dauer unangetastet; die Bedienung erfolgt ausschließlich über den Stylus. Der zweite Bildschirm wird für die Darstellung der Karte verwendet, auf der Ihr nach Belieben eigene Eintragungen vornehmen dürft. Und sogar für das Mikro hat man sich etwas einfallen lassen: Ihr pustet z.B. Kerzen aus oder blast Staub von einer Karte.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		





Das Schiff ist in "Phantom Hourglass" unverzichtbar: Mit ihm pendelt Ihr zwischen den verschiedenen Inseln, nehmt feindliche Piratenschiffe aufs Korn (links) oder bergt mit dem Greifhaken in einem Geschicklichkeitsspiel Schätze (rechts).



DS Bei den etwas ausgebuffteren Gegnern reicht ein einfacher Stylus-Klick nicht aus: Dieser fette Fisch wehrt simple Attacken mit seinem Schild ab.

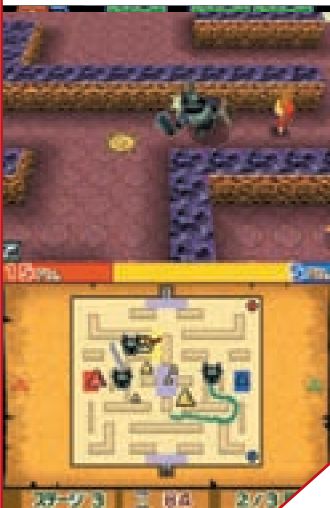
mera-Zooms ins Auge sticht) und die Dungeons sind grafisch etwas nüchtern inszeniert. Dafür erlebt Ihr die Oberwelt farbenfroh und abwechslungsreich. Stattet dem Bergvolk der Goronen einen Besuch ab, holt Euch in der Eiswüste kalte Füße oder kommt auf einer Vulkaninsel ins Schwitzen.

Um zwischen den zahlreichen Eiländern zu wechseln, geht Ihr, wie in "Wind Waker", an Bord Eures Schiffes. Allerdings steht Ihr im DS-Ableger nicht mehr aktiv hinter dem Steuerruder, sondern zeichnet die gewünschte Route auf der Seekarte ein; Euer Kutter fährt den Weg dann selbstständig ab. Unterwegs feuert Ihr mit Eurer Kanone auf Quallen und Piraten. Oder Ihr legt einen Stopp ein, fahrt den Greifhaken aus und bergt in einer kleinen Geschicklichkeitseinlage Schatztruhen vom Meeresgrund. Es gibt also immer etwas zu tun – die Fahrgeschwindigkeit hätte allerdings höher ausfallen dürfen.

Witzig, dass ausgerechnet das titelgebende 'Phantom Hourglass' die umstrittenste Neuerung darstellt. Mit der magischen Sanduhr halten nämlich auch Zeitlimits Einzug in die Welt von "Zelda". Im Phantom-Dungeon rieselt der Sand langsam durch das Glasgefäß, während Ihr unverwundbaren Rittern ausweichen und den Weg durch das mehrstöckige Gebäude finden müsst. Dieses Katz-und-Maus-Spiel ist ganz spannend, allerdings stattet Ihr dem verfluchten Verlies nach jedem Dungeon einen Besuch ab – das ist zu viel des Guten. Musikalisch gibt's viele (teils bekannte) Ohrwurm-Melodien, leider aber auch eintöniges Gedudel in den Kerkern. *ak*

Der Mehrspieler-Modus

Zwei Spieler übernehmen abwechselnd die Kontrolle über Link und die Ritter. Die Steuerung für den Elf bleibt unverändert - aber statt zu kämpfen, müsst Ihr innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Triforce-Teile in Eure Basis tragen. Die Ritter werden nicht direkt gesteuert, sondern laufen selbst gezeichnete Wege ab. Fangen sie das Spitzohr, werden die Rollen getauscht. Klingt simpel, wird aber durch Abkürzungen und Items sehr taktisch. Sehr schön auch, dass Ihr online Gegner aus aller Welt zum Duell auffordern könnt und Ergebnisse auf dem Modul gespeichert werden.





DS In der Schießbude könnt Ihr den Umgang mit Pfeil und Bogen üben: Trefft die vorbeifahrenden Papp-Geister, verschont aber die kleinen Mädchen – witzig!



DS Konkurrenz für Navi: Im Laufe des Abenteuers gesellen sich mehrere Feen zu Euch und verleihen Link spezielle Fähigkeiten (wie einen Feuerhieb mit dem Schwert).

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Nintendo, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Ende Oktober



Alternativen



PSP	keine erhältlich
DS	Final Fantasy Fables: Chocobo Tales (79 von 100 in Ausgabe 8)



Zelda: Phantom Hourglass

Pro
- traumhafte Stylus-Bedienung
- innovative Karten-Kritzelei
- clevere Rätsel
- hübsche 3D-Grafik

Contra
- sich wiederholender Dungeon
- wenig Nebenjobs

Multiplayer: 9 von 10
1 bis 2 – lokal und online, ein Modul für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Grandiose Stylus-Steuerung, tolle Dungeons und putziger Look – kurz: die neue Abenteuer-Referenz!





PSP Sanguis vita est: Auch in der entschärften europäischen Version ist die Großwild-Jagd eine blutige Angelegenheit.



Max Wildgruber
8 von 10
"Urlaub im Land vor unserer Zeit!"

Seit "Monster Hunter Freedom 2" weiß ich: Das Leben vom Ötzi war gar nicht so schlecht. Es macht einen Riesenspaß, dick eingepackt durch firnweiße Schneewehen zu stapfen, das Material für eine neue Superwaffe zu sammeln oder zusammen mit Kumpels einen turmhohen Urzeit-Zwölfender zur Strecke zu bringen. Im Solo-Spiel hingegen fallen kleinere Mängel wie die teilweise einfach programmierten Verhaltensweisen der Monster oder die kaum vorhandene Hintergrundstory eher ins Gewicht. Über jeden Zweifel erhaben sind die eindrucksvollen Landschaften der PSP-Tundra, an denen auch ein Caspar David Friedrich seine Freude gehabt hätte. Naturburschen mit Sammel- und Jagdtrieb holen sich diesen Steinzeit-Urlaub.

Monster Hunter Freedom 2

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Japan im Jagdfieber: Obwohl, oder gerade weil der Jagdsport in Japan verboten ist, verkauft sich "Monster Hunter Freedom 2" in Nippon wie geschnitten Brot. Der Kern des Spiels: Als prähistorischer Jäger stapft Ihr durch eine umwerfend schöne Tundra und erlegt monströse Fleisch- und Pflanzenfresser per Hieb-, Stich- oder Fernkampfwaffe. Die ausgeweidete Jagdbeute sowie Honigwaben, Eier oder ausgebuddelte Kräuter schickt Ihr von Eurer Jagdhütte aus ins Dorf Pokke. Hier könnt Ihr nicht nur diverse Jagdmissionen annehmen und auf die Suche nach speziellen Trophäen gehen, sondern auch mit den gefundenen Naturalien Eure Ausrüstung optimieren.

Wie schon im ersten Teil ist die Geschichte des Spiels eher nebensächlich. Als frischgebackener Dorfjäger müsst Ihr es am Ende der Rahmenhandlung mit dem übermächtigen Tigarex-Riesenmonster aufnehmen, das Euch zu Beginn des Spiels über eine Klippe gestoßen hat. Im Vordergrund stehen die Kämpfe gegen die gigantischen Biester. Mit elf unterschiedlichen Totschlägern, darunter so ungewöhnliche Waffen wie das Jagdhorn oder die Gewehrlanze, rückt Ihr wiederkäuenden Mammuts, kreischenden Sauriern und ehrwürdigen Drachen zu Leibe. Obwohl Ihr pro Waffe nur einen Standard- und einen Spezialangriff ausführen könnt, spielt sich gerade die Hatz auf größere Biester recht komplex. Hier braucht Ihr mindestens eine gute Taktik, müsst Beruhigungsbomben und Fallen geschickt einsetzen und tödlichen Ramm- und Beißattacken ausweichen. Wenn auch die beste Taktik nichts nützt, holt Ihr Euch Verstärkung: Bis zu vier Jäger gehen im lokalen Link auf die Pirsch. Auch die mächtigsten Giganten der Urzeit könnt Ihr so mit Euren Freunden umkreisen, ausmanövrieren und einfangen.

Wer die rund 250 Quests durchgespielt hat, lädt sich von Capcom weitere Herausforderungen herunter oder beginnt das Spiel mit einem neuen Weidmann. Der Charakter-Editor bietet umfangreiche Auswahlmöglichkeiten. *mw*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Monster Hunter Freedom (76 von 100 in Ausgabe 4)
DS	Pokémon Diamant & Perle (86 von 100 in dieser Ausgabe)

Monster Hunter Freedom 2

Pro	+ hochmotivierende Jagdmissionen + atemberaubende Tundra-Landschaft + urtümliche Vierspieler-Jagd
Contra	− dünne Hintergrundgeschichte − teils doofe Monster − kein Online-Koop-Modus

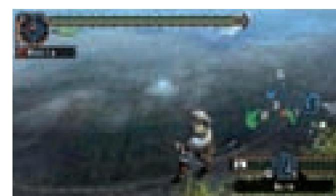
Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

83 von 100 — SPIELSPASS

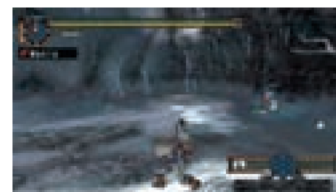
Klasse Action-Rollenspiel zur Befriedigung des urzeitlichen Sammel- und Jägertriebes in Prachtlandschaften.



PSP Der Berg ruft: Um die wildromantische Tundra glaubwürdig darstellen zu können, orientierten sich die Designer an europäischen Berglandschaften.



PSP Anglerlatein: Als Ausgleich zur Saurierjagd gibt's Steckerlfisch.



PSP Die nervigen Eiertanz-Quests des Vorgängers wurden eingeschränkt.



Tomb Raider: Anniversary

Abenteuer >> Action-Adventure

Die etwas älteren Semester unter Euch dürften beim Spielen von "Tomb Raider: Anniversary" das eine oder andere Déjà-vu-Erlebnis haben – handelt es sich beim neuen Hosentaschen-Ableger doch um ein Remake des ersten Abenteuers der sexy Archäologin. Allerdings wurde die Grafik des PSone-Klassikers ordentlich aufpoliert und verzückt nun durch herrlich ausstaffierte Katakomben und Außenbereiche. Doch damit nicht genug, die Levels bekamen zusätzliche Klettereinlagen oder neue Abschnitte verpasst – besagte Klettereien machen einen Großteil des Spiels aus. Und das ist auch gut so: Während diese extrem spannend und herausfordernd sind, fallen die Schießereien mit den animalischen Angreifern etwas hakelig aus.

Die gelegentlich eingestreuten Schiebe- und Drehrätsel sind oft harte Knobelkost, bleiben über die 15-stündige Spielzeit aber stets logisch. Als zusätzliches Sahnehäubchen erwartet Euch das frei erkundbare Croft-Anwesen sowie erspielbare Gimmicks wie z.B. andere Outfits. *ak*



André Kazmaier

8 von 10

„Hallo Lara, tschüss persischer Prinz"

Obwohl ich ein großer "Prince of Persia"-Anhänger bin, hat die Grabräuberin im direkten Vergleich die Nase vorn. Die Levels sind einen Tick besser gestaltet, die Grafik hübscher und die Steuerung etwas angenehmer. Trotzdem würde ich mir das Spiel wohl nicht kaufen. Warum? Weil ich eine PS2 zuhause stehen habe. Im Vergleich mangelt es der PSP-Fassung oft an Übersicht bei den Klettereinlagen und die Knallereien gehen nicht so gut von der Hand. Lässt man die Konsolen-Version aber außen vor, ist's ein exquisites Hosentaschen-Abenteuer.



PSP Die Sprung- und Klettereinlagen fallen ganz schön haarig aus, sind aber clever gestaltet und gehen dank der guten Steuerung leicht von der Hand.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Crystal Dynamics, USA
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Prince of Persia: Rival Swords** (84 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Tomb Raider: Legend** (69 von 100 in Ausgabe 6)



Tomb Raider: Anniversary

Pro	+ adrenalintreibende Klettereinlagen + prächtige Grafik + riesiger Umfang und massig Boni + ordentliche Steuerung
Contra	- hakelige Schießereien - gelegentliche Übersichtsprobleme

Multi-player: nicht möglich



Grafik: 9 von 10

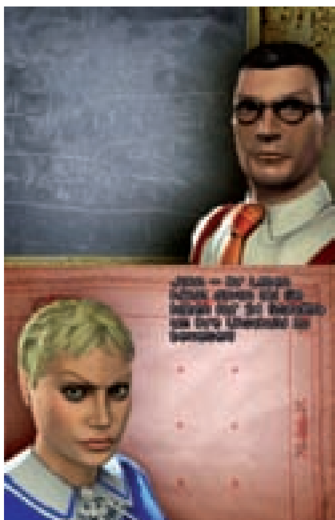
Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Lara Croft in Höchstform: "Tomb Raider: Anniversary" bietet grafisch und spielerisch feinste Abenteuer-Kost.





DS Bittere Miene in gutem Spiel: Die Dialog-Gesichter sind ausdrucksstark.



DS Das Fenster zum Professor: Um ein Gespräch zu belauschen, erklettert Akademiker John todesmutig eine Regentonne. Audrey steht dabei Schmiere.

Doppeltes Spiel
Undercover

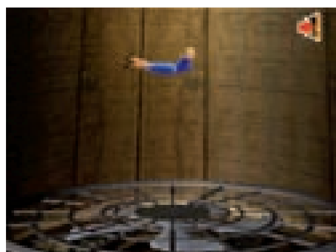
Abenteuer >> Grafik-Adventure

Professor John Russell hat ein Problem: Kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkrieges wird er von seinen Vorgesetzten der Spionage verdächtigt. Da John als Forscher auf einem Militärstützpunkt arbeitet, hat er mit mehr zu rechnen als nur einer Abmahnung, wenn er seine Unschuld nicht beweisen kann. Als dann auch noch ein Mord geschieht, wird Johns Schnitzeljagd zum mörderischen Wettlauf gegen die Zeit. Wie gut, dass der tapsige Wissenschaftler zwei Helfer bei seinem Krimi-Abenteuer hat: die dralle Sekretärin Audrey und Euch.

Fast ausschließlich per Stylus tippt Ihr Euch durch Johns stilvoll gemalte Welt. Situationsabhängig löst Ihr durch die Berührung eines sogenannten 'Hotspots' spezielle Handlungen aus, hebt Gegenstände auf oder quasselt mit herumstehenden Figuren. Dabei habt Ihr immer die Wahl zwischen John und Audrey: Wer gerade nicht gebraucht wird, wartet im oberen Bildschirm.

Der österreichische Entwickler Sproing beschwört mit "Undercover: Doppeltes Spiel" die gute alte Zeit der Grafik-Adventures. Nicht nur das Spielprinzip erinnert an C64-Klassiker wie "Day of the Tentacle": Wenn Audrey mit einem Besen ihren Papagei Albert jagt oder der besoffene Prof. Cutter die knorrige Wache McFee anbaggert, kehrt die sympathische Situationskomik von damals auf den Doppelbildschirm von heute zurück. Das Manko der vergleichsweise kleinen DS-Bildschirme umschifft Sproing mit einer komfortablen Hotspot-Taste, die alle manipulierbaren Punkte der aktuellen Szene gut sichtbar kennzeichnet.

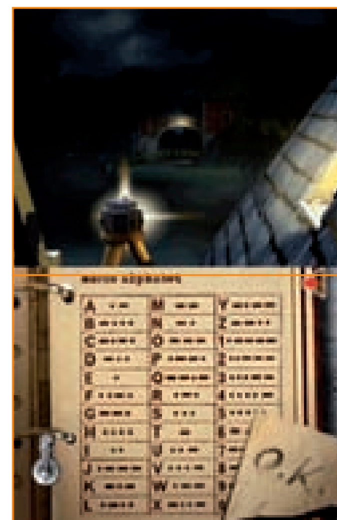
Aufgelockert wird die faire Rätselhatz durch ein knappes Dutzend Minispiele. Wenn John etwa eine verschlossene Türe knacken muss, biegt Ihr den Draht-Dietrich mit Stylus-Strichen zurecht. Blasrohrschießen, Dart und eine komplexe Morse-Sequenz gehören ebenfalls zum einfallsreichen Minispiel-Repertoire. Technisch bleibt "Undercover" bodenständig: Grafik und Sound lassen Raum für einen aufwändigeren Nachfolger. *mw*



DS Audrey im Windkanal. Nicht aerodynamisch, aber innovativ.



DS Partnerrätsel: John kurbelt das Gitter hoch, Audrey klemmt es fest.



DS-Faktor

Der obere Bildschirm zeigt entweder das Inventar der gerade aktiven Figur oder den Aufenthaltsort Eures Partners. Mit den spärlich genutzten Tasten bewegt Ihr nur den Bildausschnitt, zeigt Hotspots an oder schaltet zwischen den Figuren hin und her. Eine per Schultertaste aufrufbare Karte rundet den vollendeten Bedienkomfort ab. Alles andere regelt Ihr bequem mit dem Stylus: Ein Tippen auf den Bildschirm genügt und John rätselt los.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Sproing, Österreich
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Hotel Dusk: Room 215 (70 von 100 in Ausgabe 8)



Undercover: Doppeltes Spiel

Pro
- perfekte Point'n'Click-Steuerung
- spannende Krimi-Handlung
- zahlreiche Minispiele

Contra
- teils hakelige Animationen
- Proportionen manchmal falsch
- uninspirierte Dudelmusik

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Sympathisches Krimi-Adventure mit perfekter Stylus-Steuerung und witzigen Minispielen.

Max Wildgruber 8 von 10

"Miss Marple trifft Maniac Mansion"

Ich mag John und Audrey! Ich mag ihren ironischen Humor, ihre biederen Klamotten und ihren konservativen Charme, der nie verleugnet, dass die beiden ebenso gut der Feder von Agatha Christie entsprungen sein könnten. Bieder und ein bisschen altbacken fällt leider auch die Präsentation von "Undercover: Doppeltes Spiel" aus. Die Standard-Animationen sind manchmal etwas abgehackt, die Proportionen der Figuren zum Hintergrund wirken stellenweise unbeholfen. Außerdem langweilt mich Sproing mit einer Prise zu viel 'Öffne Tür A mit Objekt B'-Rätsel. Macht aber alles nichts, denn John und Audrey beleben ein heutzutage viel zu selten gespieltes Genre auf dem DS wieder und machen als Point'n'Click-Pioniere eine erstaunlich gute Figur. Mehr davon!



DS Mit dem Manager-Programm kontrolliert Ihr die Reserven der Schützlinge.



DS Ihr seid nicht allein: Immer einen Schritt voraus ist Euch der Rivale, den Ihr schließlich zum entscheidenden Zweikampf um den Meistertitel fordert.

Diamant- & Perl-Edition

Pokémon



Abenteuer >> Rollenspiel

Lange hat's gedauert, aber jetzt ist es endlich soweit: Nach den "Dash"- und "Ranger"-Ablegern erleben Nintendos "Pokémon" endlich ihr erstes richtiges Rollenspielabenteuer auf dem DS. Wieder zieht ein jugendlicher Trainer in die weite Welt hinaus, um der beste Monster-Dompteur aller Zeiten zu werden. Diesmal führt die Handlung durch die Region Sinnoh, in der zahlreiche Herausforderungen warten: Durchkreuzt etwa die finsteren Pläne des Team Galaxie, lüftet das Geheimnis der legendären Pokémon und erobert die Auszeichnungen von Kampfarenen und Liga.

Das alles klappt natürlich nur mit einer schlagkräftigen Truppe. Auf den vielen Routen, Bergen und in Höhlen fangt Ihr allerlei exotische Monsterexemplare, die Ihr durch Kämpfe und Züchtung zu taktisch nützlichen Party-Mitgliedern trainiert. Wie in früheren Abenteuern gehört jedes der 493 Pokémon zu einer von 16 Element-Kategorien, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern – bitte clever mischen!

Die neuen Editionen sind nicht nur umfangreicher und mit mehr Rätseln gespickt, sondern bieten dem Züchter auch eine ganze Palette neuer Features. So gewinnt Euer Held eine PDA-Armbanduhr, die sich mit 25 Anwendungen wie Radar, Party-Manager und Taschenrechner laden lässt – wie die Kämpfe wird das praktische Zubehör bequem über den Touchscreen bedient. Funkelnde Augen bekommen WiFi-Fans angesichts der vielen Link-Funktionen: Neben lokalen Duellen sind jetzt auch Online-Kämpfe mit Mikro-Chat möglich, es gibt eine Internet-Tauschbörse und den neuen Untergrund – hier richten sich die Trainer ein Zimmer ein und tragen 'Capture the Flag'-Matches aus. *oe*



Oliver Ehrle

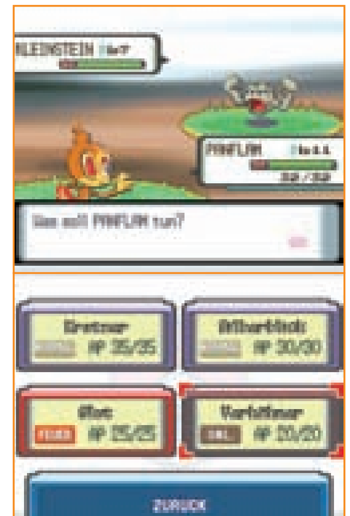
9 von 10

"Die Monsterjagd macht auch auf DS viel Laune"

Die komfortable Stylus-Bedienung und der Dualscreen machen das Rollenspiel rund: Endlich muss ich die Umgebung nicht mehr aus den Augen lassen, wenn ich mich orientieren oder im Item-Beutel kramen will. Die neuen Link-Funktionen ermöglichen auch Wettbewerbe abseits der Kämpfe und lassen nur noch einen Wunsch offen – eine anständige Internet-Liga, denn hier kann man online leider nur mit Freundescode Mitspieler herausfordern. Die neue 3D-Grafik verblüfft schon mal mit komplexer Gebäudearchitektur, kommt aber in der Oberwelt über weite Strecken kaum zur Geltung. Damit machen die "Pokémon" einen großen Schritt in Richtung zeitgemäße Präsentation, gewähren zukünftigen Editionen aber noch Platz für sinnvolle Erweiterungen.



DS Sammler müssen tauschen: Die Editionen "Diamant" und "Perle" unterscheiden sich durch diverse Pokémon-Typen, die nur in jeweils einem Modul auftauchen.



DS-Faktor

Die PDA-Anwendungen und Touch-Menüs auf dem unteren Bildschirm sind die optimale Ergänzung zum Abenteuer auf dem oberen Screen. Sobald es kompliziert wird, dürft Ihr mit dem Stylus ran. Zudem gewähren Karten, Statusanzeige und Radar einen Blick auf die Umgebung und zeigen den Zustand der Party an. Gelegentlich kommt der Touchscreen auch bei Minispielen zum Einsatz, in denen Ihr z.B. nach Schätzen grabt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Gamefreak, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Monster Hunter Freedom 2** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Spectrobes** (71 von 100 in Ausgabe 8)



Pokémon: Diamant- & Perl-Edition

Pro
- viele Sidequests und Rätsel
- komfortable Bedienung
- neuartige PDA-Funktion
- vielfältige Link-Möglichkeiten
- Online-Kämpfe mit Freundescode...

Contra
- ...aber keine echte Internet-Liga

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 8, lokal und online, ein Modul pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10



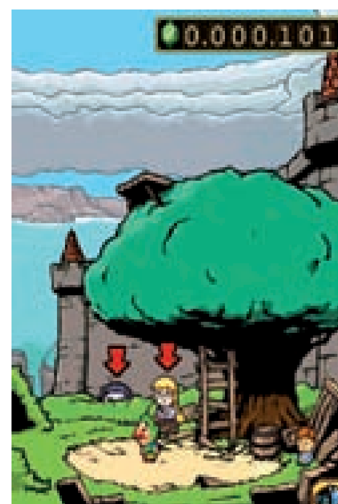
SPIELSPASS

Viele neue Elemente machen das Abenteuer abwechslungsreicher, Profis kommt aber einiges bekannt vor.





Hommage an das große Vorbild: Mit der Frucht einer Bombenpflanze helft Ihr den Piraten, die brüchige Mauer zu durchbrechen. Die Melodie, die nach erfolgreichem Abriss ertönt, dürfte "Zelda"-Fans bekannt vorkommen...



Interaktionsmöglichkeiten werden mit großen roten Pfeilen gekennzeichnet.

Tingle >> Wer ist das eigentlich?

Seinen ersten Auftritt hatte der grün gekleidete Sonderling in "Legend of Zelda: Majora's Mask" für das Nintendo 64 (erschien 2000). Hier verkaufte er Link diverse Karten; seitdem begleitet er den Elfen durch fast alle Abenteuer. Besonders erwähnenswert ist dabei die Gamecube-Episode "Wind Waker", wo man den Game Boy Advance mit dem Gamecube verbinden konnte. So durfte ein zweiter Spieler Tingle steuern und Link Bomben oder Heiltränke verkaufen.



Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland

Abenteuer >> Action-Adventure



Hier fängt alles an: Tingle genießt sein Faulenzerleben in seinem Eigenheim...



...als er vom Rubin-Onkel zum Abenteuer seines Lebens eingeladen wird.



Jan Königsfeld

7 von 10

"Wie der Charakter, so das Spiel: schräg"

Anfangs wusste ich nicht, was ich von Tingles Streifzug halten sollte. Mir war der Gummianzug-Träger nicht gerade sympathisch und das Kampfsystem zu einfach gestrickt. Allerdings nimmt einen Tingles bizarre Welt doch schnell gefangen, so dass man bald nur noch eines im Kopf hat: Geld scheffeln, ob nun durch Schatzsuche, Handel oder Kämpfe. Allerdings läuft Tingle zu langsam: Oft bin ich gestorben, weil ich kaum noch Rubine auf der hohen Kante hatte und ein Monster schneller war als ich. Aus Kämpfen kann man nicht entkommen, was zusammen mit dem veralteten Speichersystem für Frust sorgt, denn Ihr dürft nur in Tingles Haus sichern. Zwar kann man sich fast immer dorthin teleportieren, nicht aber aus den Dungeons heraus.

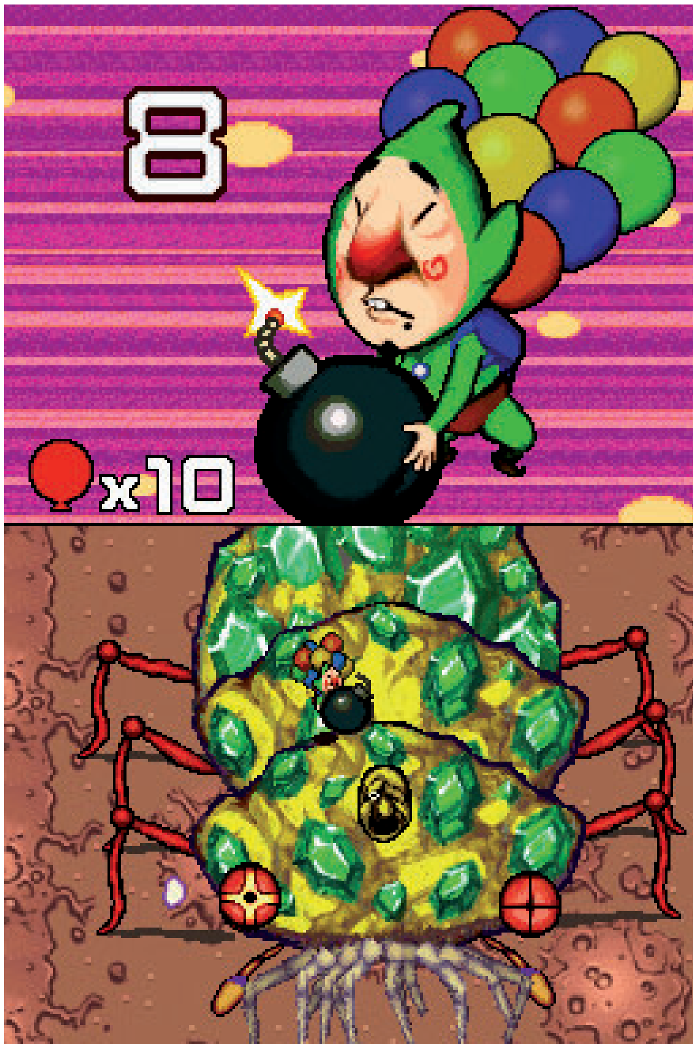


Rund ein Jahr nach der Japan-Veröffentlichung erscheint der skurrile "Legend of Zelda"-Ableger auch bei uns. Titelheld Tingle ist Serien-Fans als raffgieriger und Karten zeichnender Nebencharakter bekannt, der für jeden seiner Dienste einen saftigen Obolus verlangt. Sein Lebensweg vor dem erstem Zusammentreffen mit Link wird nun in "Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland" erzählt. Der 35-jährige, alleinstehende Tunichtgut liegt faulenzend in seiner Wohnung, als ihn die Stimme des Rubin-Onkels weckt und ihm ein verlockendes Angebot macht: Er kann den Eintritt in das Rubinland erlangen – ein Paradies, in dem es keine Arbeit, dafür Essen und Frauen im Überfluss gibt. Um Zugang zu bekommen, muss Tingle nur eines aufbringen: jede Menge Rubine. In den Juwelenteich geworfen, lassen diese einen Turm gen Himmel schnellen, welcher später bis zum ersehnten Paradies hinaufreicht. Das läuft jedoch nicht ohne Risiko ab; Tingle wird nämlich in einen markanten grünen Spandexanzug gesteckt, der sein Schicksal mit den Rubinen verknüpft. Gehen ihm die Klunker aus, heißt es Abschied nehmen von der Welt.

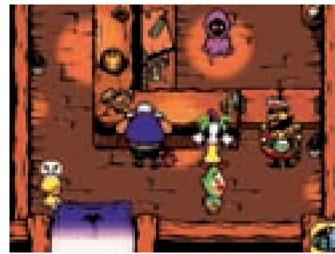
Adventure-Alltag

Die Steuerung gestaltet sich sehr simpel. Ihr dirigiert den grünen Wicht im Gegensatz zu "Zelda"-Kollege Link (mehr über dessen neue Erlebnisse rund um das "Phantom Hourglass" lest Ihr ab Seite 30) nur mit dem Steuerkreuz. Aber nicht nur darin unterscheiden sich die Abenteuer der beiden Helden. Während Link in neumodischem Cel-Shading-3D durch die Welt streift, geht Tingle in traditionellem Bitmap-2D auf seine Streifzüge. Die quirligen Story-Sequenzen werden durch beide Bildschirme füllende Standbilder erzählt.

Für Eingaben oder Interaktionen mit der Umgebung nutzt Ihr



DS Bei diesem Scharmützel werft Ihr explosive Luftfracht über dem Obermotz ab, bevor sie Euch in den Händen hochgeht, und weicht dabei den Schüssen aus.



DS In den Kneipen warten die Leibwächter darauf, angeheuert zu werden...



DS ...um sich für Euch ins Schlachtgetümmel stürzen zu können.



DS Die Umgebungskarte samt Statusanzeige Eures Bodyguards ziert die meiste Zeit den oberen Bildschirm. Auch Euren aktuellen Kontostand findet Ihr hier.

den Stylus, um auf das betreffende Feld oder den gewünschten Gesprächspartner zu tippen. Reden ist allerdings eine kostspielige Angelegenheit: Die Charaktere nehmen sich nicht viel in puncto Raffgier und teilen sich Euch nur gegen ein gewisses Entgelt mit. Bietet Ihr zu wenig, bleiben sie still – und zu viele Rubine wollt Ihr ja auch nicht aus dem Fenster werfen. Die Gespräche mit den Bewohnern sind allerdings nicht nur der Schlüssel zu Informationen. Einige freundliche Gesellen überlassen Euch auch Kochrezepte, die Ihr in Tingles Küche zubereitet – in einem kleinen Minispiel fungiert hier der Stylus als Löffel. Die Wirkungen der so entstandenen Mixturen reichen von Heiltränken bis zu Bomben und sind ein wesentlicher Bestandteil des Abenteuers. Nicht zuletzt deshalb, da Ihr sie in bare Rubine verwandeln könnt, indem Ihr sie verkauft. Wenn Ihr anderen Charakteren geholfen habt, dürft Ihr die Belohnung selbst beziffern. Seid Ihr aber zu gierig, bekommt Ihr gar nichts von ihnen.

Ebenfalls eine wichtige Rolle spielt das Kartenzeichnen. Ihr findet für jedes Gebiet eine grobe Skizze, auf der jedoch nicht alle Lokalitäten eingezeichnet sind. Euer Forschungstrieb wird gut belohnt: Jede auf dem Touchscreen neu vermerkte Entdeckung bringt Euch Rubine von der Kartenhändlerin.

Und Kämpfen?

Natürlich wird Tingle auf seiner Reise auch in Gefechte verwickelt, sobald er sich zu nahe an eines der umherstreunenden Monster wagt. Die Kämpfe laufen automatisch ab: Tingle und sein Widersacher prügeln sich in einer großen Staubwolke, die Ihr per Digikreuz über den Bildschirm lenkt. Wollt Ihr Euren Schützling unterstützen, tippt Ihr schnell mit dem Stylus auf die sich balgenden Streithähne. Der Trick dabei: Lenkt den Kampf auf weitere Monster, denn je mehr Kontrahenten Ihr in einen Kampf verwickelt, desto lohnender fällt die Ausbeute aus. Aber Vorsicht, denn während der gesamten Fehde verliert Ihr gleichzeitig ständig Rubine. Verhindern lässt sich das durch angemietete Leibwächter, die sich stellvertretend für Euch ins Gefecht stürzen. Je nach Fähigkeiten sind sie aber auch über die Kämpfe hinaus hilfreich: So können zum Beispiel die besonders kleinen Helfer durch Löcher krabbeln, für die Tingle zu groß ist. Scheiden Eure Begleiter unverhofft dahin, könnt Ihr sie durch eine erneute Geldspende wiederbeleben. Hier ist dann wieder Verhandeln angesagt. *jk*

Unser Test beruht auf der japanischen Version. In der deutschen Fassung werden alle Bildschirmtexte lokalisiert. Sprachausgabe kommt nicht vor.

DS-Faktor

Der obere Bildschirm bleibt die meiste Zeit der Karte und Euren Leibwächtern vorbehalten. Lediglich an einigen Stellen wird die Szenerie per Doppelschirm dargestellt. Die Navigation erfolgt leider nicht über den Stylus. Außer bei dem Koch-Minispiel und der Kartenzeichnerei übernimmt der Stift fast nur Funktionen, die auch von Buttons hätten ausgeführt werden können, wie z.B. das Weiterklicken von Dialogen. Vom Mikrofon macht das Spiel keinen Gebrauch.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Vanpool, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Legend of Zelda: Phantom Hourglass (93 von 100 in dieser Ausgabe)



Tingle's Rosy Rupeeland

Pro
- skurrile, einzigartige Aufmachung
- interessantes Handels-Feature
- witzige Story

Contra
- Kampfsystem zu simpel
- vermurkstes Speichersystem
- Tingle läuft zu langsam

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 7 von 10



Sound: 8 von 10



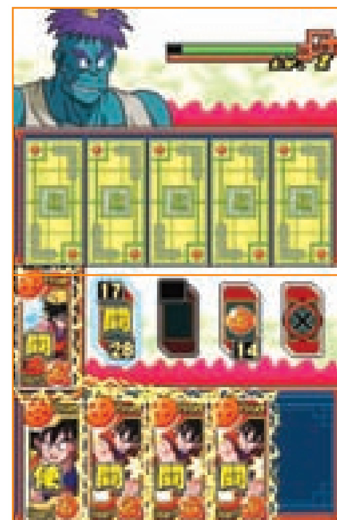


Abgefahren präsentiertes Abenteuer mit extravagantem Helden, aber langweiligem Kampfsystem.




Alle Manöver werden auf beiden Bildschirmen detailliert animiert.


Wählt den Weg zum Obermotz nach eigenem Gutdünken: Ihr zieht über die Brettspielwelten, sammelt Extras und fordert Zwischengegner zum Duell.



DS-Faktor

Die Kartenspielkämpfe lassen sich komplett mit dem Stylus bedienen, was ohne komplizierte Menüs recht einfach ist. Mit wenigen Klicks könnt Ihr quer über die Karte ziehen und Herausforderer plätten – auch als Abenteuer für nebenbei ideal. Die Duelle wirken zudem Action-geladener als die anderer Kartenspiele, weil die Angriffe auf beiden Bildschirmen animiert werden: Fans genießen dynamische Schnittszenen wie im Anime-Vorbild.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Goku Densetsu
Dragon Ball Z

Denken >> Kartenspiel

Wem "Yu-Gi-Oh!" zu kompliziert ist, der greift zur Kartenspielvariante von "Dragon Ball Z": Wie in anderen Umsetzungen der Manga- und Anime-Serie entscheidet Ihr Euch zwischen mehreren Handlungen, die knapp 40 Episoden des Vorbilds umfassen. Hier legen sich Son Goku, Piccolo und andere Helden mit Bösewichten wie Radditz an. Das geschieht zunächst wie in einem Brettspiel: Freund und Feind ziehen über die Pfade einer Oberweltkarte, auf der es diverse Sonderfelder mit Extras und heilender Wirkung gibt – statt zu würfeln, spielt Ihr aber Karten aus, die Ihr laufend nachzieht. Diese haben auf der Oberweltkarte und bei Auseinandersetzungen unterschiedliche Bedeutung. Auf der Karte kann man mit ihnen Extras finden, den Helden trainieren und sich verstecken. Wenn zwei Kontrahenten aufeinander treffen, spielt Ihr mit demselben Blatt weiter. Dann greift Ihr mit den Karten an, ruft Freunde für eine Attacke herbei und nutzt taktische Manöver wie den Tausch der Stärkequote. Die Kartenspielkämpfe gehen ohne Tutor locker von der Hand, zumal Ihr manchen Gegner schon mit einer Karte aus dem Weg räumt. Ihr spart Euch kompliziertes Deck-Management und das teils nervige Studium unzähliger Spezialkarten. Dafür entwickelt Ihr im Laufe der Kämpfe einen Charakter, der sich zudem mit diversen Minispielen erweitern lässt – das bringt einen roten Faden ins Abenteuer. *oe*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	Bandai, Japan
Hersteller	Atari
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Yu-Gi-Oh! GX Tag Force (54 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller (78 von 100 in Ausgabe 8)



Dragon Ball Z: Goku Densetsu

Pro
- spielt die 40 Episoden der Serie
- unkomplizierte Kartenkämpfe
- Game-Sharing-Matches möglich

Contra
- kaum Geheimnisse
- für Dauerzocker zu simpel
- nur Story- und Duell-Modus

Multiplayer 7 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul für alle
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10



69 von 100 SPIELSPASS

Leicht bekömmliches Anime-Kartenspiel mit umfangreicher Handlung und actiongeladener Präsentation.


Auf dem unteren Screen haltet Ihr Euer Blatt: Jede Runde, sowohl im Kampf als auch auf dem Brett, spielt Ihr eine der fünf Karten in Eurer Hand aus.

Oliver Ehrle 7 von 10

"Endlich ein unkompliziertes Kartenspiel"

"Goku Densetsu" bietet turbulente Kartenspielkämpfe für jedermann: Mit nur drei Einheitswerten pro Karte (Stärke, Abwehr und Aktion) sowie acht möglichen Aktionen kommen auch Einsteiger spielend ins Abenteuer, was vor allem den Mehrspielerrunden gut tut – im Gegensatz zu „Yu-Gi-Oh!" kann hier jeder mitmachen, denn das Spielprinzip ist einleuchtend und flott erklärt. Charakterentwicklung, Story-Szenen und variable Marschrouten verbinden Matches zu einem 30-stündigen Abenteuer, das nicht nur Fans ansprechen wird. Kartenspielexperten zocken zwar gern mit, werden aber das Sammelelement vermissen: Profikniffe und Geheimkarten gibt's hier nicht zu entdecken – Dauerzocker haben "Goku Densetsu" schnell ausgereizt.

Valhalla Knights

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



PSP Die Umgebung spielt bei den Kämpfen keine taktische Rolle: Sobald Ihr das Monster berührt, wird in eine Standard-Arena umgeblendet.

Im etwas planlosen Action-Rollenspiel „Valhalla Knights" weiß nicht mal der Held, worum es eigentlich geht: Er erwacht mit Amnesie im Hotel und muss erstmal eine mächtige Zeche abarbeiten.

Das gelingt mit 30 Quests im benachbarten Zauberschloss, dessen zahlreiche Türen magisch verschlossen sind – je nach Aufgabe werden neue Tore geöffnet, nach und nach kommt Ihr so der Vergangenheit des Helden auf die Spur. Mit von der Partie sind bis zu fünf Freunde, die wahlweise von einem zweiten Spieler oder dem Computer gesteuert werden. In letzterem Fall erstellt Ihr sie in der Gilde und schreibt ihnen mit dem Verhaltensmanager eine Kampftaktik vor. Die vielen Keilereien mit Gnomen, Riesen und anderen Zufallsmonstern werden nämlich in Echtzeit ausgetragen: Freund und Feind stürmen durch eine Arena und hauen sich Schwert, Zauber und Items um die Ohren – besondere Taktiken erfordern die Kloppereien nicht. Wahlweise dürft Ihr auch auf den Automodus schalten, dann zockt sich „Valhalla Knights" fast von selbst durch – Ihr müsst nur den korrekten Weg zum Missionsziel finden. Wer in den vielen Gängen und Schächten der Festung nach anspruchsvollen Rätseln sucht, wird enttäuscht. *oe*



Oliver Ehrle
5 von 10
"Planlose Klopperei mit Automodus"

Bei "Valhalla Knights" haben sich die "Tenchu"-Entwickler nicht mit Ruhm bekleckert. Die Kämpfe sind weder taktisch noch erfordern sie Geschick, Ihr knüppelt einfach in die Menge und unterstützt die Computer-Kumpane bei besonders mächtigen Gegnern. Wer den Automodus einschaltet, muss sich nur noch um Ausrüstung und Route kümmern. Diese solltet Ihr möglichst flink ablaufen, denn besiegte Gegner werden schon nach wenigen Sekunden wiederbelebt – in Ruhe umsehen, das ist nicht drin. So ist es auch kein Wunder, dass Ihr Euch mit Rätseln kaum abgeben müsst: "Valhalla Knights" ist eine plumpe Fantasy-Keilerei, die selbst im Koop-Modus schwächelt. Lediglich die vielen Schätze halten gierige Abenteurer bei der Stange.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> K2, Japan
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Monster Hunter Freedom 2** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Final Fantasy Fables: Chocobo Tales** (79 von 100 in Ausgabe 8)



Valhalla Knights

Pro
- erforscht Kerker im Coop-Modus
- massig Schätze und Extras

Contra
- anspruchslose Knüppeleien
- Monster kommen sofort wieder
- kaum Rätsel
- unkomfortable Automap

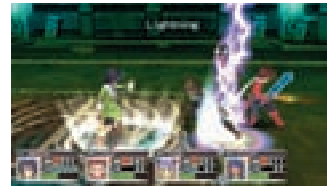
Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

50 von 100 SPIELSPASS

Flache Handlung, wenig Kampftaktik und Missionen ohne Grips: plumpes Action-Rollenspiel für Koop-Fans.

Radiant Mythology
Tales of the World

Abenteuer >> Rollenspiel



PSP Energiefressende Spezialattacken wie der Blitz-Zauber gehen leider häufig ins Leere.



PSP Als Krieger habt Ihr leichtes Spiel mit Standardgegnern und teilt mächtige Axthiebe aus.

Namco-Bandais altehrwürdige Reihe verändert sich auf der PSP weiter in Richtung Action-Rollenspiel. Als Abgesandter der Welt Terresia ist es die Aufgabe Eurer per Charakter-Editor erstellten Spielfigur, das "Tales"-Universum vor einem alles verschlingenden Biest zu bewahren. Dazu steht Euch nicht nur die reizbare Kampfkatze Mormo zur Seite, viele Helden aus alten "Tales"-Titeln wie z.B. Luke von "Tales of the Abyss" begleiten Euch im Laufe des Abenteuers auf der einen oder anderen Quest.

Gleich zu Beginn des Spiels tretet Ihr der Gilde 'Ad Libitum' bei. Diese besteht zu großen Teilen aus den erwähnten Haudegen und versorgt Euch mit Missionen. Die Erledigung dieser Aufträge bildet den Kern des Spiels: Ihr erforscht hübsche 3D-Dungeons, um eine bestimmte Zahl von Monstern zu töten, Personen zu finden oder diverse Materialien zu sammeln.

Berührt Euch eines der zahlreichen Dungeon-Monster, schaltet das Spiel in flotte Kampf-Sequenzen um, bei denen es fast wie in einem Prügelspiel zur Sache geht. Die Mitstreiter kämpfen auf Wunsch automatisch an Eurer Seite. Je nach Eurer jederzeit wechselbaren Jobklasse zieht Ihr mit gewaltigen Äxten in die Schlacht, als Priester heilt Ihr Eure Kameraden und in der Magier-Robe schleudert Ihr Feuerbälle in die Feindeshorden. Mit jedem Job zieht sich Euer Charakter ein alternatives Kostüm über, so kommt kaum Langeweile auf. *mw*



PSP Wechselt Ihr die Job-Klasse, steht Ihr erstmal in Unterwäsche da.



Max Wildgruber
7 von 10
"Tales of the World of Warcraft"

Gelbe Rufezeichen über den Köpfen von Questgebern, Aufgabenziele wie das Töten einer bestimmten Zahl von Gegnern oder das Sammeln bestimmter Rohstoffe: "Tales of the World" bedient sich offensichtlich beim Online-Rollenspiel "World of Warcraft". Macht aber nichts, weil's Spaß bringt! Die Grafik ist hübsch, etliche Job-Klassen motivieren und die zahlreichen "Tales"-Charaktere sind nette Kameraden. Schade nur, dass beim an sich guten Kampfsystem die Orientierung im Raum oftmals daneben geht und auf zehn Standard-Quests eine Story-Mission kommt.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Namco Tales Studio, Japan
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Tales of Phantasia** (64 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Children of Mana** (74 von 100 in Ausgabe 7)



Tales of the World

Pro
- flottes Action-Kampfsystem
- hübsche 3D-Optik
- zahlreiche "Tales"-Charaktere

Contra
- Orientierungsprobleme im Kampf
- eintönige Sammelquests
- keine frei erkundbare Welt

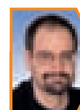
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Kurzweiliges Action-RPG mit massig Quests und Charakteren, dem es nur an Abwechslung mangelt.

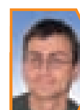


PSP Chaos auf der Straße: Als rasender Passagierbeförderer kümmert Ihr Euch nicht um Verkehrsregeln – es zählt nur, dass Ihr schnell ans Ziel kommt.



Ulrich Steppberger
8 von 10
"Viel Spaß als virtueller Verkehrsrowdy"

"Crazy Taxi" ist wie gemacht für den Handheld-Einsatz: Zum Dauerzocken taugt die Chaosraserei weniger, doch für spaßige Spritztouren zwischendurch wandert die UMD immer wieder in den Laufwerksschacht meiner PSP. Die quirlige Flitzerei lebt von ihrer schicken Grafik, die auch im Hosentaschenformat toll rüberkommt; der Humor der schrägen Minispiele ist ein weiteres Plus. Schade finde ich nur, dass die Steuerung etwas hakelig geriet und die Ladezeiten so lange ausfallen – trotzdem nehme ich das gerne in Kauf.



Thomas Stuchlik
6 von 10
"Ein nicht mehr zeitgemäßer Klassiker"

Ein ehemaliger Dreamcast-Bestseller für die Hosentasche – doch die (nahezu) 1:1-Portierung wirkt heutzutage spielerisch überholt. Das eigenwillige Fahrverhalten benötigt Einarbeitung, dann machen die Rasertricks zumindest kurzzeitig Spaß. Die treibende Lizenzmusik mit Mitsinggarantie sorgt für weitere Motivation. Ungewohnt für einen flotten Arcade-Titel ist allerdings das mäßige Geschwindigkeitsgefühl. Grafikfehler wie Pop-Ups und Clipping hinterlassen zusammen mit der tristeren Optik des zweiten Teils einen unfertigen Eindruck.

Fare Wars
Crazy Taxi

Rennspiel >> Arcade

Wenn es nach Sega geht, ist Taxifahrer der coolste Beruf der Welt – zumindest haben die Chauffeure von "Crazy Taxi: Fare Wars" jede Menge Spaß in ihrem Job. Beim PSP-Revival der launigen Stadtfahrten bekommt Ihr gleich zwei Episoden auf einmal, die originalgetreu ihren 2000 und 2001 auf Dreamcast bzw. in der Spielhalle erschienenen Vorbildern nachempfunden wurden.

Egal welchen Teil Ihr im Hauptmenü der UMD auswählt, das Geschehen ist stets gleich: Ihr schwingt Euch hinter das Lenkrad eines flotten Taxis und gabelt Passanten auf, die Ihr schnellstmöglich zu ihrem Wunschziel bringt. Wie Ihr dorthin kommt, bleibt Euch überlassen; Hauptsache, Ihr seid innerhalb des Zeitlimits dort, um das Honorar und wertvolle Bonussekunden zu ergattern. Jeweils zwei Stadtteile pro Episode stehen zur Wahl, die sich lose an den geographischen Besonderheiten von San Francisco oder New York orientieren. In letzterer Metropole kommt Euch eine Besonderheit des zweiten Teils zugute: Hier könnt Ihr Euer Vehikel nämlich nicht nur schwungvoll schleudern lassen, sondern auf Knopfdruck hochspringen.

Neben den normalen Fahrten beweist Ihr Euer Können bei einer Reihe von Minispielen. Rast zum Beispiel gigantische Sprungschanzen hinab oder jagt auf einem Feld Luftballons, um sie platzen zu lassen – jede Bestweite und Rekordzeit wird verwaltet. Seid Ihr gut genug, werden neue Aufgaben freigeschaltet. PSP-exklusiv dürfen erstmals zwei Chauffeure gegeneinander ran: Duelliert Euch entweder abwechselnd bei Wettfahrten oder geht per lokaler Wi-Fi-Verbindung gleichzeitig auf die Piste und luchst Euch gegenseitig Passagiere ab. *us*

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Sniper Studios, USA
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Ende September



Alternativen	
PSP	**L.A. Rush** (81 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**keine erhältlich**

Crazy Taxi: Fare Wars

Pro	+ originelles Grundprinzip + bunte und lebendige Grafik + witzige Minispiele + eigene Musik abspielbar
Contra	– Steuerung etwas zickig – lange Ladezeiten

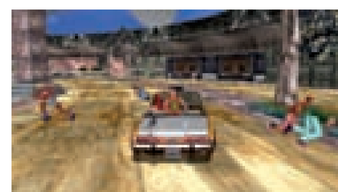
Multiplayer: 8 von 10
1 bis 2: lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

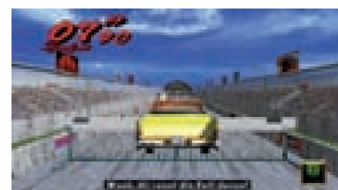
Launige Chaos-Raserei mit Charme: Tiefgang ist zwar trotz guten Umfangs Fehlanzeige, aber der Spaß stimmt.



PSP Ab durch die Luft: Hohe Sprünge gehören für "Crazy Taxi"-Chauffeure zum Alltag. Beim zweiten Teil könnt Ihr Euer Vehikel sogar auf Knopfdruck selbst hüpfen lassen.



PSP Gelegentlich rast Ihr sogar durch Gebäude hindurch.



PSP Hindernisfahrt: Die Minispiele fallen teilweise sehr skurril aus.


DS Der untere Bildschirm gibt neben der Karte auch den Wagenzustand an.



DS Im achtköpfigen Fahrerfeld wird Euch nichts geschenkt. Die gegnerischen Fahrer rammen und drängeln, wo es nur geht.

Create & Race
DTM Race Driver 3

Rennspiel >> Simulation

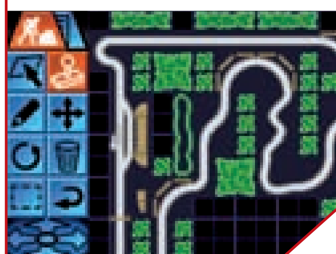
Der Nintendo DS ist nicht gerade als Synonym für Rennspielfreuden bekannt. Codemasters will diesem Umstand mit der Umsetzung seiner berühmten "Race Driver"-Reihe nun beikommen.

Dabei wurde an Umfang nicht gespart: In der World-Tour-Karriere tretet Ihr in mehreren Stufen zu 20 Rennserien an, von DTM-Boliden über flinke Renault Clio bis hin zu trägen Renntrucks. Wem das nicht reicht, der stellt sich neben Einzelrennen und Zeitfahrten den Herausforderungen. Hier erringt Ihr in Lenktests, Kurvenfahrten, Ideallinien und Überholmanövern Sterne.

Doch nur mit Gasfuß kommt Ihr nicht weit. Die 32 originalgetreuen Rennkurse fordern gute Streckenkenntnis, zumal die sieben Computergegner nicht mit Rücksicht gesegnet sind. Bei Positionskämpfen macht Ihr Bekanntschaft mit dem Schadensmodell: Die Wagen verformen sich zwar nicht, tragen aber innere Blessuren davon, die am unteren Bildschirm angezeigt werden. Motor, Lenkung, Reifen, Federung oder Schaltung versagen in verschiedenen Stufen und erzwingen einen Boxenstopp. Schließlich bestraft ein Flaggensystem das Abkürzen der Strecke oder rücksichtsloses Rammen von Gegnern mit Zwangsstopps. Für ein Handheld-Rennspiel fast schon Luxus sind wahlweise drei Rennansichten sowie Wiederholungen. Nett: Die Rumble-Pak-Unterstützung lässt Euch sogar die Curbs spüren. Bis zu vier Spieler können kabellos mit nur einem Modul gegeneinander antreten. *ts*

Der Streckeneditor

Wie der Untertitel "Create & Race" verspricht, steckt ein kompletter Streckeneditor im Spiel. Auf einem 20x20 Felder großen Gitter dürft Ihr Euch austoben: So platziert und dreht Ihr vorgefertigte Geraden und Kurvenkombinationen oder zeichnet direkt mit dem Stift den Streckenverlauf. Leider sind nur rechtwinklige Geraden und Kurven erlaubt. Abwechslung kommt durch Hügel, Parkplätze, Gebäude und Wälder ins Spiel. Seid Ihr mit Eurem Werk zufrieden, speichert Ihr bis zu acht Strecken aufs Modul und startet zu Einzelrennen. Zusätzlich dürfen Bonus-Segmente inklusive Umgebungen mittels Siegpunkte erworben werden.





DS Auf den Rundkursen fallen eckige Kurven sowie steril wirkende Umgebungen besonders ins Auge.

DS-Faktor

Im Rennen benutzt Ihr nur das Steuerkreuz und die Buttons. Auf dem oberen Bildschirm seht Ihr das Renngeschehen, der untere Screen ist für die drehbare Streckenübersicht und die Schadensanzeige reserviert. Lediglich beim Streckeneditor greift Ihr zum Stift: Unten wird gebastelt, oben erhaltet Ihr Informationen zur momentanen Auswahl oder Funktion – so macht das Bauen neuer Pisten Spaß. Das Mikrofon kommt dagegen nicht zum Einsatz.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



Thomas Stuchlik – 8 von 10

"Wow! Endlich gepflegt rasen auf dem DS"

Die Kombination stimmt: Die einfach, aber exakt zu fahrenden Boliden laden zur Jagd nach dem ersten Platz ein. Dazu gesellt sich eine durchweg flüssige Grafikkulisse, die mit eckigen Kurven erkauft wird – letztere stören aber nur bei den Ovalkursen ernsthaft. Ansonsten wurden die lizenzierten Rennboliden etwas blockig umgesetzt, was bei direkten Duellen irritiert. Negativ fällt daneben der eintönige Motorensound ins Gewicht, der eher nach Staubsauger klingt und schnell zum Stummschalten motiviert. Dennoch: Auf dem Nintendo DS wurde selten so viel Raserspaß auf einem Modul geboten, auch wenn sich die Rennklassen fahrerisch nur wenig unterscheiden.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Firebrand, England
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Ende September



Alternativen

PSP	**Need for Speed Carbon:** Own the City (82 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Asphalt Urban GT 2** (75 von 100 in Ausgabe 7)



DTM Race Driver 3: Create & Race

Pro
+ jederzeit flüssige Grafik
+ praktischer Streckeneditor
+ zahlreiche Fahrzeugklassen...

Contra
- ...die sich aber meist gleich fahren
- Optik schwankt zwischen ansprechend und trist

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 3 von 10

83 von 100 – SPIELSPASS

Flinkes Fahrverhalten und flüssige wie zweckmäßige Grafik fusionieren zu einem motivierenden Rennspektakel.





PSP "Sega Rally" lässt Euch keine Zeit zum Sightseeing: Wer sich von der Umgebung ablenken lässt und deshalb die Idealspur verlässt, landet hinten.

Sega Rally

Rennspiel >> Arcade

"Sega Rally" sorgte als Spielautomat 1995 für Furore und bewies, das Offroad-Rennen jede Menge Spaß machen können. Die Neuauflage soll das Gleiche nun auf der PSP bewerkstelligen. Im Gegensatz zu Genrekollegen wie "WRC" oder "Colin McRae Rally" wird der realistische Simulationsansatz verschmäht und stattdessen auf die Spielhallenwurzeln gesetzt. Das Fahrverhalten ist zwar noch wirklichkeitsnah, dynamische Drifts und flotte Rennen stehen aber im Vordergrund. Entsprechend nehmen Eure Vehikel bei Kollisionen mit den fünf Gegnern auf der Piste keinen Schaden, lediglich etwas Tempo wird eingebüßt.

In fünf Umgebungen mit jeweils drei Kursen zeigt Ihr Euer Können. Ihr rauscht durch den Tropendschungel, geht auf Wüstensafari oder gebt in der eiskalten Arktis Gas – stets ist der erste Platz Euer Ziel. Sammelt Ihr bei den drei Läufe langen Meisterschaften genug Zähler, schaltet Ihr schwerere Herausforderungen und Bonusautos frei. Drei Fahrzeugklassen stehen zur Wahl: Egal ob Ihr mit aktuellen Rallye-Flitzern, aufgetunten Serienmodellen oder den Masters-Klassikern loslegt, mühsames Tuning bleibt Euch erspart, lediglich die Wahl des Reifensatzes ist gefragt – sollen es Straßenpneus oder geländetaugliche Gummis sein?

Neben den Meisterschaftsserien fahrt Ihr Einzelrennen und geht auf drei Runden lange Zeitjagden. Wer sich mit menschlichen Konkurrenten messen will, macht dies per lokalem Link oder online – dann dürfen bis zu vier Piloten ran. *us*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Bugbear, Finnland
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Ende September



Alternativen	
PSP	WRC (84 von 100 in Ausgabe 2)
DS	DTM Race Driver 3: Create & Race (84 von 100 in dieser Ausgabe)



Sega Rally

Pro	+ schicke und flotte Grafik + abwechslungsreiches Kursdesign + Online-Rennen möglich
Contra	– wenig verschiedene Spielmodi – Steuerung etwas schwammig – Gegner teilweise arg stark

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

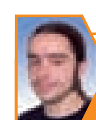
Grafisch ansehnliche Offroad-Raserei, die mit viel Action überzeugt, aber auch kleinere Mängel aufweist.



PSP Detailliebe wird bei "Sega Rally" groß geschrieben; so verschmutzen die Autos im Lauf des Rennens deutlich.



PSP Aus der Motorhauben-Perspektive werden Rangeleien mit den nicht gerade lahmen Gegnern noch intensiver.



Matthias Schmid — 8 von 10

"Ich wünsch mir was: Arcade-Spaß"

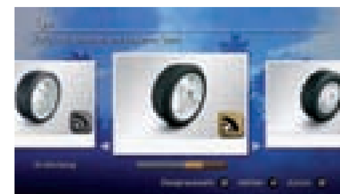
Simulationsanspruch, komplizierte Bremsmanöver oder optisches Tuning sind schön und gut, es muss aber auch mal ohne gehen. "Sega Rally" erhebt den Fahrspaß zum alleinigen Verkaufsargument und tut gut daran. Die schicke Optik sorgt für gute Laune, die Motoren röhren, aufgewirbelter Staub verdunkelt den Himmel. Die abwechslungsreichen Kurse fordern mit fiesen Kurvenkombinationen, die hartnäckigen Gegner kämpfen noch auf der Zielgerade um jeden Zentimeter. Über die wenigen Spielmodi tröstet mich der Online-Zirkus hinweg.



Ulrich Steppberger — 8 von 10

"Schleuderpartie über Matsch und Eis"

Auch ich bin ein großer Fan von Rennspielen mit Arcade-Einschlag, ganz so begeistern wie Matthias kann mich "Sega Rally" aber nicht. Grafisch sieht das flotte Spektakel schick aus, besonders die permanenten Reifenspuren auf dem Boden haben es mir angetan – leider wirken die sich aber nicht wie bei den Konsolen-Fassungen auf das Fahrverhalten aus. Das ist mir im Handheld-Format eine Spur zu schwammig: Die Boliden neigen dazu, schnell zu übersteuern und aus der Kurve zu rutschen – bei späteren Rennen braucht's darum viel Übung, um mit starken Gegnern mitzuhalten. Daran gewöhnt man sich aber, lasst Euch deshalb nicht abschrecken. "Sega Rally" ist ein feines Offroad-Rennspiel, das prima aussieht und viel kann.



PSP Die Tuning-Möglichkeiten beschränken sich auf die Wahl der Reifen.

Hot Import Nights
Juiced 2

Rennspiel >> Arcade



[<] [DS] Etwas monoton: In der "Juiced"-Welt biegen (fast) alle Kurven rechtwinklig ab.

Normalerweise hat Electronic Arts das Metier der Tuningflitzer für sich gepachtet, doch jetzt greift ein Herausforderer an – auch in THQs "Juiced 2" rast Ihr mit aufgemotzten Boliden um den Sieg. Dabei tretet Ihr bei den "Hot Import Nights"-Events an und kämpft Euch von der Einsteigerliga bis ganz nach oben. Die nötigen Qualifikationen erringt Ihr nur teilweise durch Siege; ferner müsst Ihr u.a. Wetten gegen die Konkurrenz gewinnen, Piloten durch dichtes Auffahren aus der Ruhe bringen oder Eure Driftkünste zeigen. Diese stehen im Mittelpunkt, denn es gibt zahlreiche Schleuderwettbewerbe: Mal sollt Ihr eine bestimmte Mindestpunktzahl ergattern, während Ihr alleine oder zusammen mit den anderen Herausforderern auf der Piste unterwegs seid; mal sind ununterbrochene Slides gefragt. Oder es droht gar ein Rennabbruch bei Bandenkontakt. Natürlich gewinnt Ihr neben Preisgeld neue Flitzer, die Ihr in Sachen Leistung und Optik tunen dürft. *us*



Ulrich Steppberger

6 von 10

"Gute Rennideen, aber bieder umgesetzt"

Der Ansatz von "Juiced 2" mit den gezielten Aufgaben ist interessant, in der Praxis erweist sich das Renngeschehen aber als ziemlich eintönig. Gerade die Driftziele sorgen für Frust, weil nie ganz klar ist, wieso Eure Schleuderpartien mal viele Punkte bringen und mal nicht. Dafür stimmen die flotte, wenn auch nur mäßig abwechslungsreiche Grafik und der Umfang an Autos und Pisten, die Ihr zahlreich freischaltet – aber wieso sind letztere ausschließlich mit 90-Grad-Kurven bestückt? Naja, immerhin eine Alternative mehr für DS-Raser.

DS-Faktor

Gefahren wird auf dem oberen Bildschirm, unten seht Ihr wie so oft bei Rennspielen eine Übersichtskarte des Kurses, die Ihr aber kaum braucht. Touchscreen-Bedienung während des Rennens ist nicht zu empfehlen, weil Ihr dann den Finger vom Gas nehmen müsst – Turboschub aktiviert Ihr besser per Schultertaste.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> mittel bis chwer

Entwickler	>> Juice Games, England
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Ende September



Alternativen

PSP	**Need for Speed Carbon:** Own the City (82 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Need for Speed Carbon:** Own the City (65 von 100 in Ausgabe 8)

Juiced 2: Hot Import Nights

Pro
- ruckfreie Grafik
- abwechslungsreiche Aufgaben
- Rennstrecken rund um die Welt

Contra
- Kurse nur mit 90-Grad-Kurven
- Driftsteuerung schwammig
- viele kurze Ladepausen

Multiplayer 6 von 10



lokal, ein Modul pro Spieler

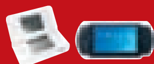
Grafik 6 von 10

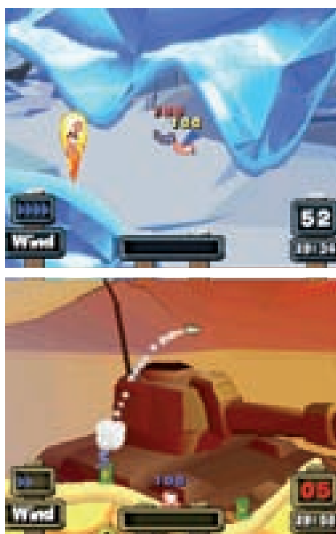
Sound 6 von 10



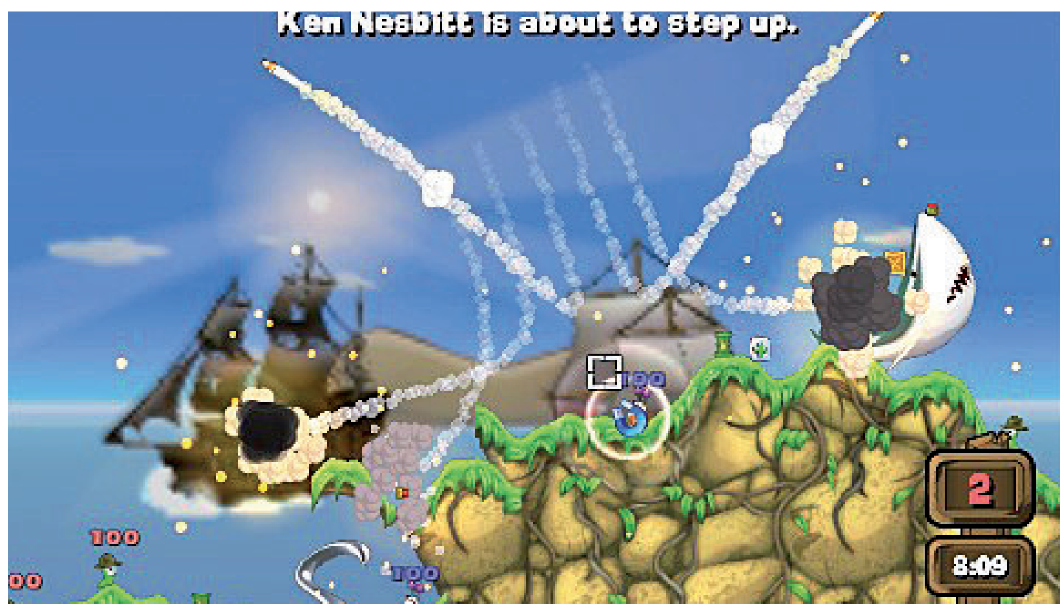
SPIELSPASS

Technisch ordentliche, aber spielerisch etwas eintönige Flitzerei, die ihre Ambitionen nur teilweise verwirklicht.





DS Ob Flammenfaust oder Rakete – die Würmer kennen keine Gnade!



PSP Cleveres Kontermanöver: Mit dem neuen Magneten können Euch selbst Raketen nichts mehr anhaben. "Worms: Open Warfare 2" bietet etliche Waffen und Gegenstände für den lustigen Kriecherkrieg und zur Zerstörung des Spielfeldes.

Open Warfare 2
Worms

Denken >> Runden-Strategie

Vor einem Jahr feierten die beliebten Kampfkriecher ihr Debüt auf der PSP und dem DS, nun entfacht THQ den Zweiten Wurmkrieg. An den grundlegenden Regeln hat sich nichts geändert: Noch immer bekämpfen sich bis zu vier Parteien rundenweise mit Bazookas, Granaten, Schrotflinten und vielem mehr. Zu diesem Zweck hoppst und kriecht Ihr mit einem Mitglied Eures Wurmquartetts über thematisch an berühmte Kriegsszenarien angelehnte Schlachtfelder, die Ihr per Zufallsgenerator variiert. Ist der nächste Gegner nicht ohne weiteres zu erreichen, konstruiert Ihr Klettergerüste, überwindet Abgründe per Teleport oder zieht Euch mit dem Ninjaseil an Vorsprüngen empor. Gehen Ausrüstung oder Lebensenergie zur Neige, sammelt Ihr zufällig verteilte Bonusgegenstände auf.

Die PSP-Version bietet neben der Solo-Kampagne inklusive Levelbosse diverse Einzel- und Mehrspieler-Varianten mit etlichen Einstellungsmöglichkeiten sowie einen Online-Modus. Die DS-Würmer setzen noch einen drauf und bieten zusätzlich drei Minispiele: Manövriert einen Fallschirmjäger durch ein Labyrinth, indem Ihr ins Mikro pustet, oder zeichnet Linien, um Euren rückgratlosen Freund sicher über Minen zu geleiten. *mh*

DS-Faktor

Das Spielfeld nutzt beide Bildschirme, was zu einer verbesserten Übersicht im Vergleich zum Vorgänger führt. Via Stylus führt Ihr auf dem Touchscreen eine flinke Aufwärtsbewegung aus, um das Waffenmenü einzublenden. Allerdings klappt das auch bequemer per Tastendruck. In den Minispielen zeichnet Ihr mit dem Kritzelstift Linien, um den Würmern den Weg zu weisen und pustet ins Mikro, um den Fallschirmkriecher in der Luft zu halten.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Team 17, England
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK: frei

Alternativen

PSP	Worms: Open Warfare (79 von 100 in Ausgabe 4)
DS	Worms: Open Warfare (79 von 100 in Ausgabe 4)



Worms: Open Warfare 2 (PSP)

Pro
- übersichtlicher als auf dem DS
- dreifacher Zoom
- spannende Mehrspieler-Gefechte
- erstmals Bossgegner

Contra
- Computergegner überlegen lange
- Würmer mal blöd, mal superschlau

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Gewohnt guter Wurmkrieg inklusive Online-Modus und einigen sinnvollen Neuerungen.

Worms: Open Warfare 2 (DS)

Pro
- exklusive, tolle Minispiele
- putziger Comic-Look
- Kampagne inklusive Endbosse
- Spielfeld auf beiden Screens...

Contra
- ...trotzdem etwas unübersichtlich
- Künstliche Intelligenz schwankt

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Rundenbasierter Spaß mit exklusiven Minispielen, Online-Unterstützung – Achtung, Übersichtsprobleme!



DS Praktisch: Oben gibt's die Übersichtskarte, unten das Waffenmenü.

Michael Herde – 7 von 10

„Alleine etwas fad, mit Freunden spaßig"

Der zweite "Open Warefare"-Ableger aus der "Worms"-Reihe macht auf dem DS endlich vernünftigen Gebrauch vom Dualscreen, dennoch bleiben die Wurmschlachten auf der PSP spürbar übersichtlicher. Die eingestreuten Bosskämpfe gefallen mir sehr gut, schließlich bringen sie zusätzlichen Taktik-Anspruch ins Spiel. Auch die DS-exklusiven Minispiele machen Laune und nutzen die Fähigkeiten des Nintendo-Handhelds, was das Hauptspiel leider versäumt. Es nervt allerdings, dass die Würmer mal beängstigend treffsicher, mal grenzdebil blöde sind und meilenweit daneben feuern. Dennoch sind die strategischen Gefechte dank des üppig-witzigen Waffen- und Ausrüstungsarsenals ebenso spaßig wie fordernd, vor allem mit menschlichen Gegnern.

Die Siedler

Denken >> Aufbau-Strategie





DS Während auf dem unteren Bildschirm Wusel-Charme die Übersicht verdrängt, wirkt die vom PC übernommene Karte auf dem oberen Screen klein und hässlich.

Im Remake des zweiten Teils des ursprünglich auf dem PC veröffentlichten "Siedler"-Kultspiels ist es Eure Aufgabe, ein Völkchen pummeliger Pioniere zur Errichtung einer florierenden Siedlung zu bewegen. Dazu zeichnet Ihr per Stylus Straßen zwischen Eurem Haupthaus und den Bauplätzen der Behausungen von Holzfällern, Steinmetzen oder Fischern. Neben der Nahrungsmittel- und Handwerkswaren-Industrie müsst Ihr Euch um die effektive Ausbeutung diverser Bodenschätze kümmern sowie die Grenzen Eures Siedlungsgebietes um Militär-Baracken erweitern. Sämtliche Aktionen führen Eure ständig wuselnden Siedler knuddeligst animiert aus. *mw*

DS-Faktor

Bis auf wenige Tastendrucke kommt Ihr bei den Siedlern fast ausschließlich mit dem Stylus zurecht. Was früher der Mausklick ist, macht heute der Griffel-Tippser. Der obere Bildschirm wird zur Einblendung sämtlicher Informationen wie Karte, Briefe oder Effizienz-Grafiken genutzt, ist aber nicht auf die DS-Nutzung abgestimmt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Blue Byte, Deutschland
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Anno 1701 (85 von 100 in Ausgabe 8)

Max Wildgruber 6 von 10

„Mei-Ne SiE-dLu-nG hAt ScHlu-CK-auF"

Nervt Euch die Überschrift des Meinungskastens? Dann solltet Ihr die Finger von "Die Siedler" auf dem DS lassen. Genau so fühlt es sich nämlich an, wenn Ihr über Eure mühsam errichtete Siedlung scrollt. Ein permanenter Grafik-Schluckauf würgt den Spielspaß aus dem eigentlich tollen Spiel mit seinen niedlichen Männlein und den klug ausgetüftelten Produktionsketten. Zudem wurden sämtliche Menüs und Grafiken kaum oder gar nicht an die DS-Verhältnisse angepasst. Der Lohn: Eine Empfehlung – aber nur für Hardcore-Fans!

Die Siedler

Pro
- saubere Stylus-Steuerung
- hoher Wuselfaktor
- Karten für 'freies Spiel'

Contra
- ruckeliges Scrolling
- zweite Zoomstufe zu nah
- zu wenig auf DS optimiert

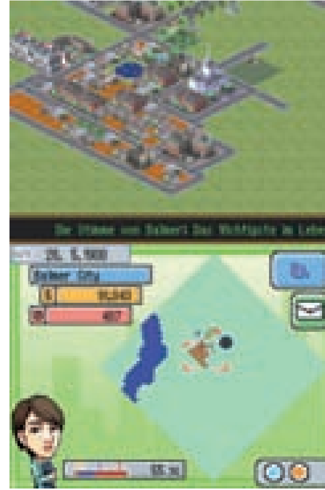
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

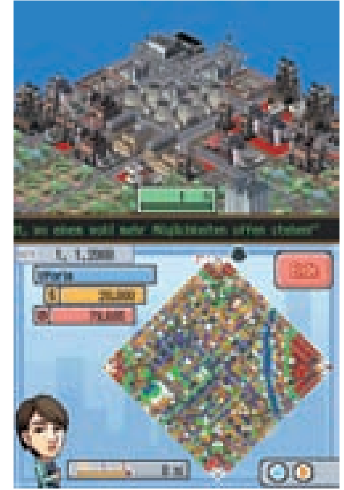
67 von 100 SPIELSPASS

Schlampig umgesetzte DS-Fassung des einst großartigen Aufbau-Klassikers mit Grafik-Schluckauf.

Sim City DS

Denken >> Aufbau-Strategie





DS Im freien Spiel baut Ihr Eure eigene Stadt von der Pieke auf, beim Missions-Modus rettet Ihr beispielsweise die Metropole rechts vor bösen Aliens.

Der dritte Kandidat im aktuellen Dreikampf um die Aufbau-Krone wählt einen alternativen Ansatz: Anders als bei "Die Siedler" und "Anno 1701" setzt Ihr Eure Gebäude bei "Sim City DS" nicht direkt als Herr der Schöpfung in den virtuellen Sandkasten.

Beim Remake des Klassikers von Will Wright pausiert Ihr das Spiel und verfärbt per Stylus die quadratischen Felder eines gerasterten Stadtplans. Je nach Einstellung legt Ihr so Wohn- und Industrie-Baugebiete fest und optimiert Infrastruktur und Energieversorgung Eurer Stadt. Ein virtueller Berater gibt das Etappenziel vor, simple Minispiele simulieren Katastrophen wie zum Beispiel eine Feuersbrunst. *mw*

DS-Faktor

Auch "Sim City DS" steuert Ihr fast ausschließlich mit dem Stylus. Trotz Pausenmodus und Rastersystem tippt Ihr aber häufig daneben. Die Minispiele nutzen sogar das Mikro, z.B. wenn Ihr eine Feuersbrunst auspustet. Der obere Bildschirm wird meist als Übersichtskarte genutzt, könnte aber praktischer ausfallen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Electronic Arts, Japan
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK frei

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Anno 1701 (85 von 100 in Ausgabe 8)

Max Wildgruber 6 von 10

„Ich will jetzt aber keinen Alien-Angriff"

Zu viele Features, die ich in anderen "Sim City"-Versionen liebe, wurden hier verhunzt. Die gräuliche und unübersichtliche Grafik motiviert nicht gerade zum Städtebau. Zudem nervt der umständliche Bau-Modus mit ungenauer Steuerung und die Minispiele hat man zum Beispiel bei "Wario Ware" schon deutlich besser gesehen. Auch hasse ich die zufällig ablaufenden Katastrophen! Ich will meine Stadt selbst kaputt machen dürfen wie früher und nicht im unpassendsten Zeitpunkt gefrustet werden. Spielt lieber "Anno 1701".

Sim City DS

Pro
- stressfreier Pausen-Bau-Modus
- unterschiedliche Berater
- DS-Minispiele

Contra
- teils hässliche Grafik
- keine Kontrolle über Katastrophen
- teils ungenaue Steuerung

Multiplayer: 5 von 10
1 bis 2: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

Verunglückte DS-Fassung der Mutter aller Städtebaukästen mit unübersichtlicher Grafik und Minispielen.



PSP In den vielen Handlungsszenen wird mittelalterlich geschwollen aufgetextet: Englisch-Anfänger dürften mit manchen Formulierungen Probleme haben.



PSP Heizt Verrätern und Monstern mit Zauber ein: Die Kämpfe werden mit mächtigen Explosionen und teils recht umfangreichen Magie-Animationen geschmückt.

The War of the Lions

Final Fantasy Tactics

Denken >> Strategie

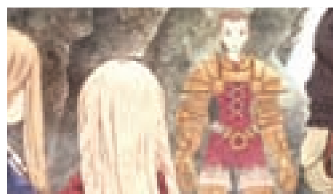




Das Original für die erste Playstation erschien vor einem Jahrzehnt, zum Leidwesen europäischer Strategen allerdings nur in Übersee. Jetzt können endlich einheimische Feldherren den dramatischen Politkrimi um Entführung und Hochverrat im Königshaus von Ivalice erleben. „The War of the Lions" ist eine erweiterte Version des PSone-Klassikers, neu sind neben allerlei kleinen Verbesserungen vor allem weitere Story-Elemente und der Zweispieler-Modus.

Die Handlung ist verzwickt, lässt Euch aber niemals ins Leere laufen. Über die Weltkarte klickt man sich bequem zu freigespielten Städten und Festungen, ländlichen Örtlichkeiten mit Zufallskämpfen und den rot markierten Story-Matches. Ihr kennt das Spielprinzip aus dem GBA-Nachfolger: Party und Feinde stehen sich in etwa 15 mal 15 Felder großen 3D-Arenen gegenüber, stürmen abwechselnd und bekämpfen sich mit allerhand Waffen, Zaubern und Spezialtalenten. Mal gilt es durch zwei Eingänge eines Hauses zu stürmen, mal eine Festungsmauer zu überwinden oder die Prinzessin auf der Hängebrücke zu beschützen. Komplex werden die Auseinandersetzungen zudem durch das umfangreiche Charaktersystem. Jede Figur lässt sich individuell ausrüsten und mit 22 Berufen trainieren – für diese erhält man Job-Punkte, die man in über 400 Talente investiert. So lernen Abenteurer Ramza, Held Delita und ihre Freunde zaubern, die Anwendung von Items und diverse Spezialfertigkeiten. Diese ermöglichen der Party allerhand taktische Tricks: Euer Feind führt ein mächtiges Zauberschwert? Dann nehmt es ihm doch einfach weg, bevor Ihr Euch mit ihm anlegt.

Der Einsatz sinnvoller Kniffe ist auch nötig, denn die Story-Missionen fordern Euren Grips mit diversen Kopfnüssen. Schützen nehmen die Party ins Kreuzfeuer, Zeitmagier lassen sie erstarren und wenn die holde Weiblichkeit Euren Helden schöne Augen macht, kämpfen sie plötzlich für die andere Seite. Eine feine Ergänzung ist der Zweispieler-Modus, in dem man Duelle austrägt und in Koop-Missionen 16 Schätze erobert. *oe*



PSP Veredelte Story: Die neuen Handlungsszenen sehen wie gemalt aus.



PSP Das Terrain gibt Euch Rätsel auf: Hier stürmt Ihr die Stadt entweder durchs Haupttor oder über die Mauer, beide Varianten bringen Euch in eine prekäre Lage.

Oliver Ehrle

9 von 10

„Der Taktikkönig für die Hosentasche"

Viele haben's nachgeahmt, keiner kommt an das Original heran: Der Vater isometrischer Konsolentaktik macht auch auf dem PSP-Display süchtig. Obwohl Euch das trickreiche Kampfsystem schon in den ersten Missionen vor knifflige Herausforderungen stellt, bleibt's doch immer übersichtlich. Jeder Story-Fight überrascht mit einer neuen Facette der gigantischen Trickpalette – selbst Profis brauchen für manche Missionen viele Anläufe. Frust bleibt aber aus, denn Ihr dürft jederzeit trainieren. Zudem stehen die Verbesserungen dem Klassiker prächtig: Die neuen Filmszenen im Stil animierter Artworks bringen Stimmung in die Wendepunkte der Handlung, auch wenn Fans des Originals den dafür gekürzten Ritt der Chocobos vermissen werden.

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Square-Enix Japan
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Field Commander** (83 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Ages of Emires: The Age of Kings** (80 von 100 in Ausgabe 5)

Final Fantasy Tactics	
Pro	+ einst berühmte Import-Perle
	+ motivierender Zweispieler-Modus
	+ verzwickte Missionen
	+ komplexes Charaktersystem
	+ massig Sidequests
Contra	– keine 'Restart'-Funktion im Kampf

Multiplayer 8 von 10

1 bis 2 lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

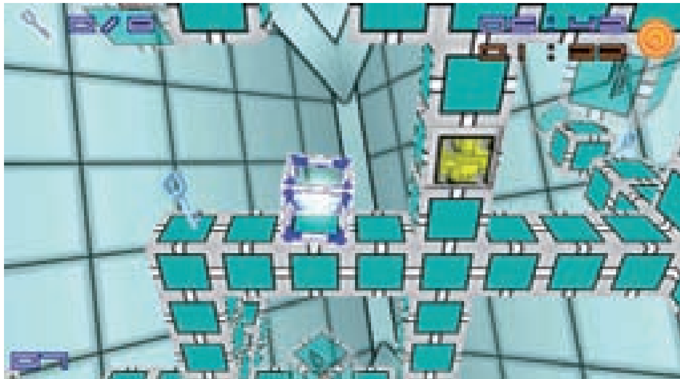


SPIELSPASS

Ein Traum von gestern wird heute wahr: Der Taktikkult kommt nach Europa – jetzt auch für zwei Spieler.

Cube

Denken >> Knobelspiel

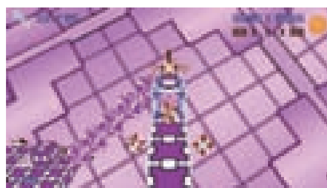


PSP Wortwörtlich: Wer erfolgreich sein will, braucht die Schlüssel zum Erfolg.

Grund zur Freude bei logikversessenen PSP-Besitzern: Mit "Cube" gibt's frisches und exklusives Knobelfutter für ihr Handheld.

Eine tiefgründige Story oder anderen Schnickschnack braucht es nicht. Ihr steuert einen Würfel über frei schwebende Plattformen dem Ziel entgegen. Dabei stellen sich Euch allerlei Hindernisse in den Weg – die Palette reicht von primitiven Barrieren über Treibsand und wegbrechenden Untergrund bis hin zu Schussanlagen und herumrasende Bomben.

Da Euer Kubus magnetisch ist, kann er sich gefahrlos über den Rand einer Plattform hinaus wagen – schließlich haftet er dann auf der anderen Seite. Das erlaubt komplexe räumliche Rätsel, die einen guten Orientierungssinn fordern. Die Kamera könnt Ihr zur besseren Orientierung mittels Schultertasten oder Analogscheibe nachjustieren.



PSP Ohne gutes räumliches Denken kommt Ihr in Cube nicht weit.

Erreicht Ihr das Ziel unbeschadet und sammelt zudem innerhalb des knappen Zeitlimits alle im Level verteilten Schlüssel, winken zusätzlich zu den 135 regulären Levels freischaltbare Bonuswelten – es gibt also jede Menge zu tun im Würfeluniversum. *jb*



Michael Herde 8 von 10

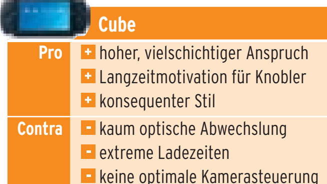
"Räumliches Denken trainieren – mit Stil"

Im Gegensatz zur Knobel-Konkurrenz behelligt mich "Cube" nicht mit einer planlosen Messung meines geistigen Potenzials, sondern lässt mich einfach nur eines tun: spielen! Kaum habe ich das einfach wirkende, aber doch sehr fordernde Prinzip verstanden, lässt es mich schon nicht mehr los. Grafik und Sound gerieten futuristisch-minimalistisch: Das ist zwar geschmacksabhängig, sorgt aber für eine ganz spezielle Ästhetik. Die Levels verlangen meinem rudimentären Orientierungssinn alles ab, ohne mich zu frustrieren, auch wenn die Kamerakontrolle besser sein könnte.

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Metia, Neuseeland
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



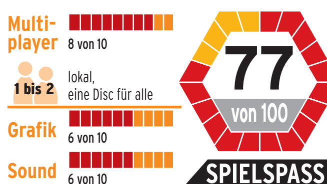
Alternativen	
PSP	Practical IQ (58 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Mario vs. Donkey Kong 2 (78 von 100 in Ausgabe 6)



Cube

Pro
- hoher, vielschichtiger Anspruch
- Langzeitmotivation für Knobler
- konsequenter Stil

Contra
- kaum optische Abwechslung
- extreme Ladezeiten
- keine optimale Kamerasteuerung



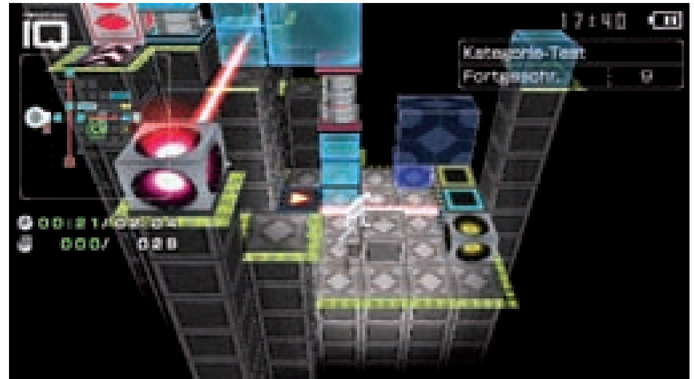
Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Fesselnde und sehr anspruchsvolle Würfelknobelei mit viel Umfang und eigenwilliger Präsentation.

Practical IQ

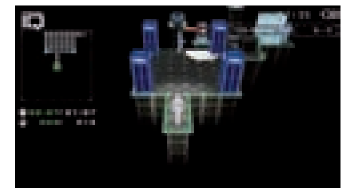
Denken >> Knobelspiel



PSP Nur wer klug plant und mit Bedacht schiebt, kommt ans Ziel.

Dr. Kawashima und die "Big Brain Academy" haben es gezeigt: Denken ist in. Was jedoch über weite Strecken fehlte, war die Bewertung des Praxisbezugs: Diese Lücke soll nun "Practical IQ" schließen.

In insgesamt 250 Rätseln ist es stets Eure Aufgabe, innerhalb eines geschlossenen 3D-Raumes möglichst schnell zum Zielpunkt zu gelangen. Dazu kann Euer virtuelles Alter Ego Blöcke, Schalter, Aufzüge, Teleporter und einiges mehr nutzen, um sich den Weg dorthin zu bahnen. Allerdings ist nicht nur die Planung der Route wichtig: Je nach Level piesacken Euch auch Gegner und Laserstrahlen, die Ihr mit den zur Verfügung gestellten Mitteln tunlichst meiden solltet.



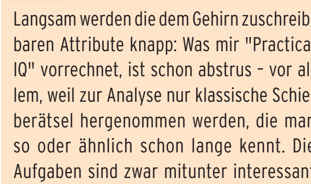
PSP Fiese Wachen wollen Euch am Erfolg hindern.

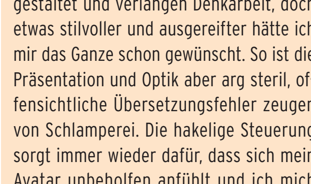
Abhängig vom Spielmodus tretet Ihr nur zu ein paar Rätseln an oder macht die lange 100er-Marathon-Tour mit – danach wird Euer Wirken analysiert und die Problemlösungsfähigkeit berechnet. Das Ergebnis teilt Ihr via Internet mit anderen Denkern, auf Wunsch lassen sich auch eigene Rätsel erstellen und tauschen. *jb*



Michael Herde 5 von 10

"Nette Rätselchen mit Pseudo-Gehalt"



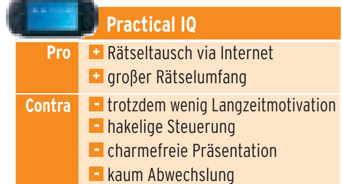


Langsam werden die dem Gehirn zuschreibbaren Attribute knapp: Was mir "Practical IQ" vorrechnet, ist schon abstrus – vor allem, weil zur Analyse nur klassische Schieberätsel hergenommen werden, die man so oder ähnlich schon lange kennt. Die Aufgaben sind zwar mitunter interessant gestaltet und verlangen Denkarbeit, doch etwas stilvoller und ausgereifter hätte ich mir das Ganze schon gewünscht. So ist die Präsentation und Optik aber arg steril, offensichtliche Übersetzungsfehler zeugen von Schlamperei. Die hakelige Steuerung sorgt immer wieder dafür, dass sich mein Avatar unbeholfen anfühlt und ich mich darüber ärgere. Wer aber nur knobeln will und sich um den Rest wenig kümmert, der wird zumindest solide bedient.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Now Productions, Japan
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



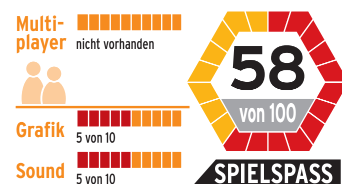
Alternativen	
PSP	Cube (77 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Mario vs. Donkey Kong 2 (78 von 100 in Ausgabe 6)



Practical IQ

Pro
- Rätseltausch via Internet
- großer Rätselumfang

Contra
- trotzdem wenig Langzeitmotivation
- hakelige Steuerung
- charmefreie Präsentation
- kaum Abwechslung



Multiplayer: nicht vorhanden
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

250 Schieberätseleien in modernem Hirntrainings-Gewand, die wenig reizvoll präsentiert werden.





DS Die einzigartigen Helden-Einheiten könnt Ihr individuell ausrüsten.



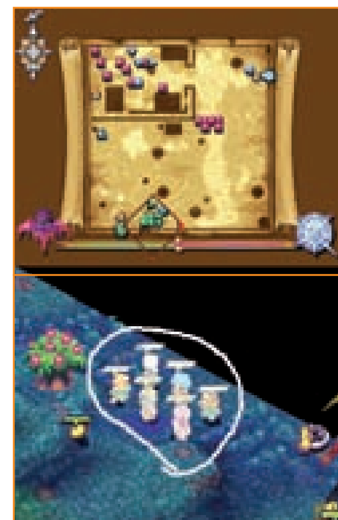
DS Die Nightswan ankert im epochalen Schlachtgemälde: Die bunte Grafik vereint niedlich gezeichnete Sprites mit butterweich scrollenden 3D-Hintergründen.

Heroes of Mana

Denken >> Echtzeit-Strategie

Nach "Children of Mana" entwickelt Brownie Brown bereits den zweiten DS-exklusiven Titel aus der "World of Mana"-Reihe. Anstatt ein serientypisches Action-Adventures zu sein, erfrischt "Heroes of Mana" als waschechtes Echtzeit-Strategiespiel und reiht sich damit in die Riege großer PC-Titel wie "Command and Conquer" oder "Warcraft" ein. Passend zum Genre kommt die Hintergrundgeschichte recht martialisch daher: Der junge Soldat Roget tut seinen Dienst an Bord des Luftschiffes Nightswan und führt im Auftrag der Region Pedda Krieg gegen Biestmenschen und andere bekannte Mana-Völker. Als er Zeuge der Grausamkeit Peddas wird, wandelt sich Roget zum Rebellen und macht sich zusammen mit der Crew der Nightswan auf, den Krieg zu beenden. Der Preis des Friedens wird aber mit Blut bezahlt und so steuert Ihr Roget und seine Mitstreiter per Stylus durch die 24 Schlachten des Story-Modus. Dabei könnt Ihr einzelne Einheiten antippen, eine Gruppe per Stylus umkreisen und auswählen oder eine bestimmte Einheitenklasse per Item direkt ansteuern. Je nach Klasse haben Eure bunt gezeichneten Männlein unterschiedliches auf den Schlachtfeldern zu tun. Helden werfen sich mit edler Spezialausrüstung in die Schlacht; Boden-, Fernkampf-, Panzer-, oder Flugeinheiten stehen zueinander in einem Stein/Schere/Papier-Verhältnis und sollten entsprechend eingesetzt werden. Sammeleinheiten schließlich ernten Beeren oder sammeln Baumaterial.

Damit könnt Ihr im Inneren der Nightswan, die in jeder Mission als steuerbare Einheit erscheint, unterschiedliche Gebäude errichten, die wiederum diverse Truppenarten produzieren. Eure Basis seht Ihr also nicht auf dem Schlachtfeld, sie bleibt im Bauch des Schiffes, das Ihr aber an besonderen Ankerplätzen frei ausrichten dürft. Habt Ihr gegnerische Einheiten gesichtet, schickt Ihr die jeweils passenden Truppen in den Kampf. Die per Schultertasten drehbare Karte und das niedrige Spieltempo sorgen hierbei für Übersicht. *mw*



DS-Faktor

Beide Bildschirme habt Ihr die ganze Zeit im Blick. Oben plant Ihr auf der taktischen Übersichtskarte Euer Vorgehen, unten schickt Ihr die Truppen per Stylus-Befehl in die Schlacht. Drückt Ihr auf den Gruppenknopf, pausiert das Spiel, bis Ihr eine Gruppe von Einheiten eingekreist habt. Damit stellt Ihr individuelle Kampfverbände zusammen, denen auch Einheiten unterschiedlicher Klassen angehören können. Per Tastendruck scrollt Ihr über die Karte.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
👍	👍	👎

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Brownie Brown, Japan
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich



Heroes of Mana

Pro
- + variantenreiche Stylus-Steuerung
- + eingängiges Einheitenprinzip
- + üppige Präsentation

Contra
- − schlechte Wegfindungs-Routinen
- − dumme Einheiten
- − langsame Spielgeschwindigkeit

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2: lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Solide Echtzeit-Schlacht mit sauberer Stylus-Steuerung und Mängeln bei Künstlicher Intelligenz und Tempo.



DS Riesige gegnerische Schlachtschiffe ziehen über den 3D-Himmel.



DS Großzügige Dialogportraits illustrieren die Gespräche der Mana-Helden.

Max Wildgruber

7 von 10

"Hübsch, aber nicht viel im Köpfchen"

Die "Mana"-Serie kommt einfach nicht aus dem guten Mittelmaß heraus. Auch der kluge Wechsel in ein auf dem DS unverbrauchtes Genre bringt nicht den gewünschten Erfolg. Dabei funktioniert "Heroes of Mana" vom Prinzip her prächtig: Die Steuerung ist intuitiv und komfortabel, die Präsentation mit Anime-Figuren, 3D-Landschaft und Ohrwurm-Melodien vorbildlich. Das Mana-Biest liegt einmal mehr im Detail: Die Wegfindungs-Routinen Eurer Einheiten sind äußerst schwach – ist der direkte Weg blockiert, rennt Eure Truppe schon mal ins Feindeslager. Die Gegner sind dafür nicht besonders helle und attackieren nach leicht durchschaubaren Verhaltensmustern. Die geringe Spielgeschwindigkeit erhöht zwar die Übersicht, aber auch die Langeweile.



Puzzle League DS

Denken >> Knobelspiel



"Puzzle League DS" hält diverse Hintergründe und Element-Designs in petto. Kühle Eleganz und hypnotische Technobeats stehen hierbei im Vordergrund.

GBA-Veteranen erinnern sich vielleicht noch an jene Klötzchenknobelei, die mit "Dr. Mario" auf einem Modul erhältlich war – eine Neuauflage davon gibt es nun für den DS. Während die Aufmachung heute abstrakt-technoid wirkt, blieb spielerisch fast alles beim Alten. Ihr verschiebt von unten nachrückende Quadrate mittels Stylus seitwärts, um mindestens drei Kästchen vertikal oder horizontal aneinander zu reihen. Erst durch clever angeordnete Steine löst Ihr mit Übung spielentscheidende Combos und Kettenreaktionen aus. Habt Ihr an Puzzles, dem Endlos-Modus oder dem Zeitspiel geübt, beweist Ihr Eurer Können gegen bis zu vier Mitspieler. Im Blocker-Modus piesackt Ihr Gegner mit herabfallenden Platten, optionale Items pushen den Fies-Faktor. *mh*

DS-Faktor

"Puzzle League DS" lässt Euch die Wahl: Haltet das Handheld quer oder hochkant, Linkshänder drehen den DS um 180 Grad. Die beiden Bildschirme zeigen stets das eigene und gegnerische Spielfeld bzw. Statuswerte an, gespielt wird optimalerweise mit dem Stylus. Das Mikro jedoch bleibt ungenutzt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

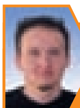
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Intelligent Systems, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Lumines 2** (84 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Tetris DS** (88 von 100 in Ausgabe 4)



Michael Herde
9 von 10

"Fesselnde Knobelei mit viel Tiefgang"

Die Solo-Modi sind ganz nett bis extrem fordernd, seine wahre Größe entfaltet "Puzzle League DS" aber im Spiel mit Menschen. Egal ob lokal oder weltweit via Internet-Verbindung – wenn Ihr dem Kontrahenten die mühsam sortierten Klötze durcheinander schüttelt, ist Schadenfreude garantiert. Da ich das Treiben meines Gegners auf dem zweiten Screen verfolge, nimmt das fiese Taktieren kein Ende. Die sterile Präsentation ist Geschmackssache, die Stylus-Steuerung hingegen über alle Zweifel erhaben.



Puzzle League DS

Pro
- + süchtigmachendes Spielprinzip mit Tiefgang und Finessen
- + gelungene Steuerung per Stylus
- + Online-Modus

Contra
- − charmefreie Aufmachung
- − wenig unterschiedliche Spielmodi

Multiplayer 10 von 10

1 bis 4 – lokal und online, ein Modul für alle

Grafik 3 von 10

Sound 5 von 10

85 von 100 – SPIELSPASS

Vordergründig simple Klötzchenschieberei mit enormer Spieltiefe und gelungener Stylus-Steuerung.






DS Ballert als "Time Pilot" (oben) oder mischt den "Contra"-Dschungel auf.



DS Das Kronjuwel der Oldie-Schatulle: Der knackige Horizontal-Shooter "Gradius" stellt auch heute noch Euer Können auf den Prüfstand.

Konami Arcade Classics

Reaktion >> Spielesammlung

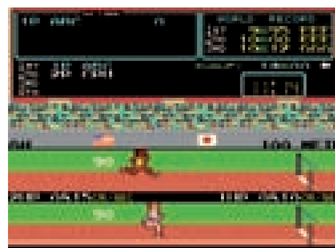
Konami hat entweder ein Herz für DS-Besitzer mit Retro-Neigung oder einfach den besseren Geschäftssinn für größere Absatzmärkte, das Ergebnis ist jedenfalls dasselbe. Statt wie die Rivalen Capcom, Namco und Sega das Spielhallen-Archiv zu plündern und für die PSP neu aufzulegen, sind die "Konami Arcade Classics" ausschließlich für den DS erhältlich. Insgesamt 15 hauseigene Oldies aus den Jahren 1980 bis 1986 wurden ausgewählt.

Zwar findet Ihr nicht alle großen Namen, die es seinerzeit gab, dafür sorgten die Entwickler für einen gelungenen Querschnitt. Von Prügelabenteuern wie "Yie Ar Kung-Fu" über das fingerkuppenmordende Sportspektakel "International Track & Field" bis hin zur süßen Wolfsjagd "Pooyan" werden die meisten Genres abgedeckt. Die prominentesten Vertreter finden sich allerdings bei den Ballerklassikern: Mit "Contra", "Time Pilot", und "Gradius" schießt Ihr heute noch stilecht Aliens im Weltraum oder feindliche Söldnerarmeen ab.

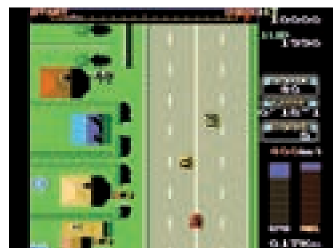
Zu jedem Titel gibt es eine Hand voll Extras. Informiert Euch in der Anleitung, wie sich der gewünschte Oldie spielt, dreht bei Spielen mit senkrechter Ausrichtung das Bild, betrachtet alte Werbezettel oder lauscht den klassischen Synthie-Melodien in der Jukebox. Außerdem könnt Ihr die meisten Vertreter auch mit einem Kumpel spielen: Per lokaler WiFi-Verbindung reicht ein Modul, um je nach Spiel gleichzeitig oder in Reihe zu zocken. *us*

Die Spiele der Sammlung

Circus Charlie	Rush'n Attack
Contra	Scramble
Gradius	Super Basketball
Kicker	Tutankham
Pooyan	Time Pilot
Road Fighter	Twin Bee
Roc'n Rope	Yie Ar Kung-Fu
International Track & Field	

DS Bei "International Track & Field" kommt Ihr ins Schwitzen.



DS "Pooyan" und "Road Fighter" stehen für (fast) friedliche Unterhaltung.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	englischer Text
Termin	Oktober



Alternativen

PSP	Capcom Classics Coll. Reloaded (83 von 100 in Ausgabe 6)
DS	Retro Atari Classics (nicht getestet)

Konami Arcade Classics

Pro
- interessante Titel-Auswahl
- nette Extras
- Koop-Spiel möglich

Contra
- doch ein paar Gurken dabei
- Grafik wirkt gequetscht
- keine Remakes

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 3 von 10
Sound: 4 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Viele Automatenklassiker fürs Geld – nicht alle brillant, aber genug echte Retro-Kracher sind dabei.



Ulrich Steppberger — 7 von 10

"Viel Retro-Licht, aber auch etwas Schatten"

Eines muss man den "Arcade Classics" von Konami lassen: Die Japaner haben eine Menge Titel auf das Modul gequetscht. Zwar hätte man sich Totalausfälle wie "Yie Ar Kung-Fu" sparen und dafür Klassiker wie "Frogger" auswählen können, doch insgesamt gibt's genug gute Oldies, als dass man mehr meckern könnte. Schade finde ich aber, dass keine Updates dabei sind (die gab's beim Vorgänger auf dem Game Boy Advance schließlich auch) und die Grafik wegen der niedrigen DS-Auflösung teilweise ziemlich gequetscht wirkt.



Martin Gaksch — 7 von 10

"Gute Spielepalette mit technischen Macken"

Kollege Ulrich hat recht: Für Retro-Interessierte ist die Titelauswahl spannend – für manche vergessene Perlen ("Pooyan") bin ich Konami dankbar. Allerdings vermisse auch ich Remakes ausgewählter Spiele, hätte gerne mehr Hintergrundinfos zu den Ereignissen der Entstehungszeit und ärgere mich über fehlende Pixelzeilen bei der Horizontal-Darstellung – das ist für Kenner der Originale ziemlich irritierend. Wie gut, dass man meist auf Vertikal-Optik umschalten kann; nur mit der Steuerung hapert's dann gelegentlich. Alles in allem hätte ich mir mehr Liebe zum Detail von Konami gewünscht und bin dezent enttäuscht.

DS-Faktor

Konami bleibt konsequent: Sämtliche Automaten hatten seinerzeit nur einen Bildschirm, also bleibt auch das zweite DS-Display während der Daddeleien ungenutzt bzw. zeigt nur alte Artworks. Auch die Bedienung ist klassisch, der Stylus kommt nur bei den Menüs zum Einsatz – schade, bei einigen Titeln wären alternative Lenkmethoden durchaus interessant gewesen. Kein Wunder, dass das Mikro ebenfalls keine Anwendung findet.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

The Science Fair of Doom
Death jr.

Reaktion >> Jump'n'Run



DS Ein dummer Gegner kommt im Schneckentempo auf Euch zu, steht unbeholfen rum und wartet auf seine Hinrichtung – Death jr. nimmt die Einladung dankend an.

Hüpfen, Hacken, Klettern, Sensen – nach zwei ordentlichen PSP-Auftritten geht Death jr., der kleine Racker mit der ungesunden Hautfarbe, seinen Lieblingshobbys nun auch auf dem DS nach. Mal in 2D, mal in 3D durchforscht Ihr Eure zombiefizierte High School, meistert zahllose Hüpfeinlagen, gebt schlurfenden Ungeheuern mit flotten Stylus-Strichen Saures und löst kleinere Rätsel. Wechselt für kurze Zeit zu Eurer durchscheinenden Geisterfreundin Pandora und aktiviert Schalter mit farbigen Orbs. Um gegen Schurken in höheren Levels oder (strohdumme) Bossbuben bestehen zu können, greift Ihr zu Kanone & Co. – wer mag, ballert mit Kumpels um die Wette. *ms*

DS-Faktor

Zwar haben sich die Entwickler augenscheinlich keine Gedanken über eine sinnvolle Doppelschirmnutzung gemacht, dafür glüht der Stylus. Sämtliche Angriffe sowie den Charakterwechsel führt Ihr mit dem DS-Stift aus. Das klappt ordentlich und erlaubt viele Moves – wer's nicht mag, kämpft konventionell mit den Buttons.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Backbone, USA
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



12 USK

Alternativen

PSP	**Death jr. 2: Roots of Evil** (69 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)

Matthias Schmid 4 von 10

„Ich habe keine Lust mehr auf den Typ"

Schon auf der PSP war Death jr. nicht mein Liebling, auf dem DS wird die hüpflastige Schnetzelei aber schnell zur Qual. Gerade noch freue ich mich über die vielen Moves und guten Animationen, da sterbe ich tausend Tode wegen der schwammigen Steuerung, verlaufe mich in den verwirrenden Levels oder störe mich an den uninspirierten wie blöden Feinden. Zudem kann sich das Spiel einfach nicht zwischen 2D und 3D unterscheiden. Wer mit der etwas ungenauen Stylus-Kontrolle Probleme hat, darf immerhin zum Buttonmetzler werden.

Death jr. and the Science Fair...

Pro
- Move-Vielfalt durch Stylus-Striche
- teils anspruchsvolle Hüpfpassagen

Contra
- schwammige Steuerung
- verwirrender Perspektivenwechsel von 2D nach 3D
- hässliche Gegner

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 5 von 10

52 von 100 SPIELSPASS

Lahmes Gemetzel ohne Pfiff: Soll's der Sensenmann holen – alle anderen könnten nämlich vor Langeweile sterben.

Cake Mania

Reaktion >> Geschicklichkeit



DS Jetzt aber fix: Backt den Gästen die richtigen Kuchen und kassiert sie ab, damit wieder Platz für neue Besucher ist.

Das Gastronomie-Gewerbe boomt – zumindest auf dem DS. Während wir letzte Ausgabe bei "Diner Dash" hungrige Gäste mit Pizzen versorgten, reichen wir ihnen bei "Cake Mania" zum Nachtisch selbstgebackene Kuchen. Einfacher gesagt als getan, denn immerhin können die Kunden zwischen mehreren Varianten wählen. Die Bestellungen entlockt Ihr den Leuten per Klick auf die Gedankenblase. Anschließend bereitet Ihr den richtigen Kuchen im Backofen zu, haut die korrekte Glasur drauf und serviert ihn schlussendlich.

Je nach Kunde darf die Zubereitung dabei unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen. Studenten haben z.B. Zeit ohne Ende, knausern dafür mit dem Trinkgeld. Bei gestressten Geschäftsmännern ist der Geldbeutel hingegen ebenso prall gefüllt wie der Terminplaner. Um die Zubereitung der Süßspeisen zu beschleunigen, dürft Ihr verdientes Geld in neue Einrichtungsgegenstände investieren. Neben einem zweiten Backofen oder einer Dekorationsmaschine stellt Ihr so auch einen Fernseher ins Café. Durch die Wahl des richtigen Senders (drei Programme stehen zur Verfügung) zeigen sich die Besucher geduldiger. Sind Business-Leute anwesend, empfiehlt sich der Nachrichtenkanal, beim Jungvolk findet Zeichentrick Anklang. *ak*

DS-Faktor

Die Bedienung erfolgt bei "Cake Mania" fast ausschließlich über den Stylus (und zu klein geratene Symbole) – lediglich den TV-Sender bestimmt Ihr via Schultertasten. Auf dem unteren Screen wird gebacken, oben erkennt Ihr (anhand der Herzen), wieviel Geduld die Gäste mitbringen. Das Mikro wird nicht benötigt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Sandlot Games, USA
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



frei USK

Alternativen

PSP	**Diner Dash** (70 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Diner Dash** (70 von 100 in Ausgabe 8)

André Kazmaier 7 von 10

„Ganz schön anstrengend so ein Kellner-Job"

"Cake Mania" könnte man guten Gewissens in einen Brain-Trainer stecken. Denn um seine Multi-Tasking-Fähigkeiten zu optimieren, eignet sich die Kellner-Simulation bestens. Und Spaß macht's auch – allerdings nur kurzfristig. Auf Dauer gestaltet sich der Ablauf zu stressig und eintönig. Grafisch kann der Titel seine PC-Freeware-Wurzeln nicht verleugnen und erreicht gerade mal GBA-Niveau. Aufgrund des süchtig machenden Spielprinzips und der witzigen Ideen (wie dem Fernseher) aber trotzdem nette Unterhaltung für zwischendurch.

Cake Mania

Pro
- originelles Spielprinzip
- Bäckerei erweiterbar
- unterschiedliche Gäste

Contra
- auf Dauer monoton
- ziemlich hektischer Ablauf
- Touchscreen-Symbole etwas klein

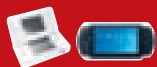
Multiplayer: nicht möglich

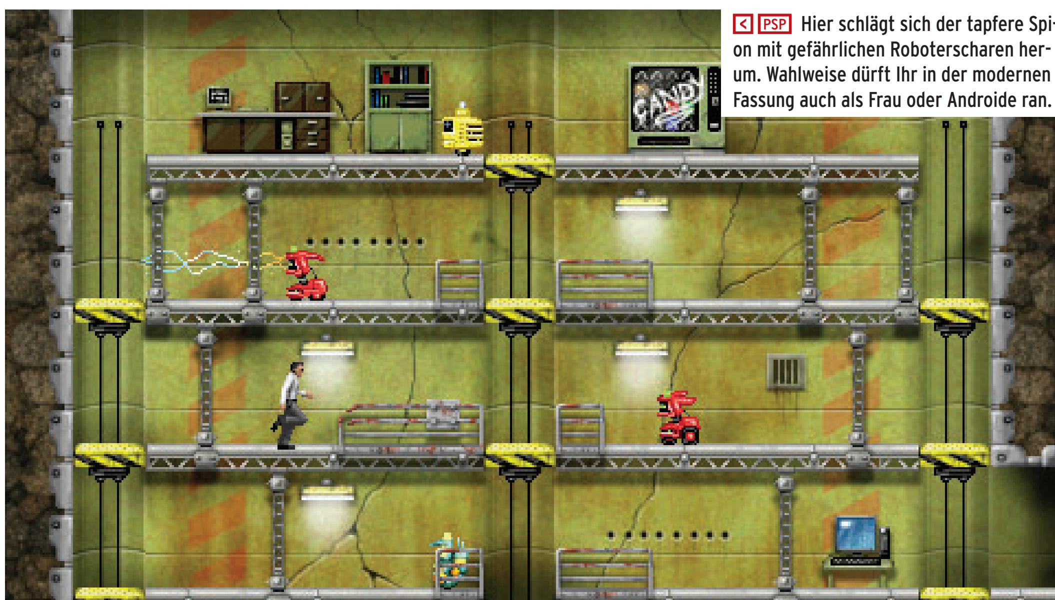
Grafik: 3 von 10

Sound: 4 von 10

63 von 100 SPIELSPASS

Gleichermaßen spaßiger wie hektischer Geschicklichkeitstest, der zu wenig Abwechslung bietet.





PSP Hier schlägt sich der tapfere Spion mit gefährlichen Roboterscharen herum. Wahlweise dürft Ihr in der modernen Fassung auch als Frau oder Androide ran.



Ulrich Steppberger

7 von 10

"Ich bleibe eine Weile – aber nicht für immer"

Sorry, Professor Atombender, aber obwohl ich ein Fan des C64-"Impossible Mission" bin, ist der Spionageeinsatz 20 Jahre später nicht mehr ganz so fesselnd. Dabei kann das Abenteuer durchaus einige Pluspunkte verbuchen: Eine Menge der zu erkundenden Räume ist knifflig zu absolvieren, durch deren Zufallsanordnung spielt sich jeder Durchgang anders. Die moderne Grafik haut zwar niemanden vom Hocker, sieht aber dennoch hübsch aus. Trotzdem beschleicht mich das Gefühl, dass ein paar spielerische Updates nicht verkehrt gewesen wären. Hüpfen, durchsuchen, Puzzleteile zusammensetzen – das ist kurzzeitig nett, aber auf Dauer etwas flach. Für gute Unterhaltung reicht es zwar allemal, trotzdem ist's eher was für Retrogamer.

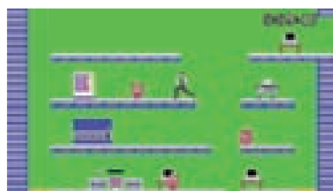
Impossible Mission

Reaktion >> Jump'n'Run

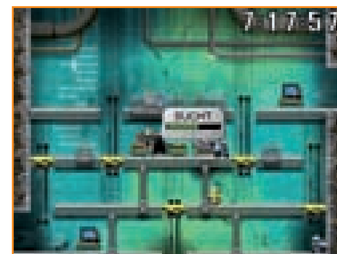
'Another visitor! Stay a while, stay forever!' – mit diesen Worten begrüßt Euch zu Beginn Eurer "Impossible Mission" der wahnsinnige Professor Elvin Atombender, als Ihr seinen unterirdischen Bunker betretet. Nur wenige Stunden Zeit bleiben, um den Code zu seinem geheimen Labor aufzuspüren und so den Abschuss einer tödlichen Raketensalve zu stoppen...

Schon vor über 20 Jahren versuchten sich wackere Heimcomputer-Helden an dieser Aufgabe, nun dürfen auch Hosentaschen-Spione ran. Dank System 3 erlebt der C64-Klassiker auf PSP und DS seine Auferstehung. Im Gegensatz zu vielen anderen Retro-Neuauflagen gilt hier das Prinzip, dass am Spielablauf nichts geändert wird. Konkret heißt dies, dass Grafik und Sound rundum erneuert wurden (Traditionalisten dürfen die klassische Optik wählen), ansonsten aber alles beim Alten blieb.

Ihr erforscht 32 per Zufall angeordnete Räume und durchsucht das Mobiliar nach Puzzleteilen, die Ihr dann mithilfe Eures handlichen PDAs zusammensetzt. Natürlich lässt Euch der Schurke nicht einfach gewähren, sondern hetzt Euch seine Robotertruppen auf den Hals. Die Blechschergen könnt Ihr nicht besiegen; Ihr müsst ihnen und ihren tödlichen Strahlen entweder durch akrobatische Sprünge entkommen oder gefundene Codes an Computerterminals einsetzen, um sie kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Erwischt Euch ein Metallfeind oder stürzt Ihr von einer der zahlreichen Plattformen in den Abgrund, ist noch nicht alles vorbei. Ihr verliert nur ein paar Minuten Zeit – allerdings tickt der Countdown zum Raketenstart unerbittlich... *us*



PSP Fein für Traditionalisten: Das Ur-C64-"Impossible Mission" ist mit dabei.





DS-Faktor

Den Spionageeinsatz spielt Ihr fast ausschließlich auf dem oberen Bildschirm. Lediglich der Lageplan und Euer Taschencomputer werden nach unten ausgelagert, was aber kaum Bedienkomfort gegenüber der PSP-Fassung bringt. Lästig ist zudem, dass die Antippfelder für die Plattform- und Schlafcodes unnötig klein ausfielen und ohne Stylus kaum zu treffen sind. Auch das Mikrofon wird erwartungsgemäß nicht benötigt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> System 3, England
Hersteller	>> System 3
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Ultimate Ghosts'n Goblins** (84 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)



Impossible Mission (PSP)

Pro	+ gelungene optische Frischzellenkur + Räume werden zufällig angeordnet + Spielablauf wie auf dem C64...
Contra	– ...und damit recht altmodisch – Puzzle-Editor etwas unkomfortabel – auf Dauer wenig Überraschungen

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

67 von 100 SPIELSPASS

Mit Liebe zum Original gemachte Neuauflage des Heimcomputer-Klassikers: zwar etwas altbacken, aber gut.





Impossible Mission (DS)

Pro	+ zeitgemäßes Grafik-Update + Originalfassung mit dabei + hüpflastiger Spielverlauf...
Contra	– ...der aber wenig Feinheiten bietet – Touchscreen-Einbindung fummelig – alle Charaktere spielen sich gleich

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

67 von 100 SPIELSPASS

Leicht angestaubtes Spionage-Abenteuer aus der Spiele-Frühzeit, das mit viel Treue zur Vorlage überzeugt.

Elite Beat Agents

Reaktion >> Musikspiel





DS Nur wer den Rhythmus trifft und im Takt auf die Symbole tippt, sorgt für ein Happy-End und kann die skurrilen Comic-Storys genießen.

Egal, was Euer Problem ist, die "Elite Beat Agents" eilen zur Hilfe und beweisen, dass Musik und Rhythmusgefühl alle Hindernisse aus dem Weg räumen.

Ihr greift dabei dem Trio im schwarzen Anzug bei 19 Einsätzen zu Hymnen von u.a. Avril Lavigne, den Village People und den Rolling Stones tatkräftig unter die Arme. Passend zur Musik werden auf dem Touchscreen Felder angezeigt, auf die Ringe zulaufen – Eure Aufgabe ist es, sie im richtigen Moment anzutippen. Für knifflige Einlagen sorgen Rollbahnen, über die Ihr eine Kugel führt, oder Drehscheiben, die Ihr mit Schwüngen antreibt. Vermeidet Ihr grobe Takt-Fehler, löst Ihr selbst die schrägsten Probleme. *us*

DS-Faktor

Eure Tanzeinlagen vollführt Ihr ausschließlich auf dem unteren Bildschirm, doch die schräge Rahmenhandlung wird auf beiden Screens gelungen präsentiert. Die Steuerung ist gänzlich auf punktgenauen Stylus-Einsatz ausgelegt und funktioniert sehr gut, das Mikro bleibt unbenutzt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Inis, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Parappa the Rapper (nicht getestet)
DS	keine erhältlich



Ulrich Steppberger
8 von 10
"Ein Rhythmus, bei dem man mit muss"

Fast zwei Jahre mussten wir warten, bis uns Nintendo diese Fernost-Perle endlich gönnt, doch es hat sich gelohnt: Die "Elite Beat Agents" zeigen eindrucksvoll, dass Musikspiele auch auf dem DS richtig gut sein können. Die westliche Songauswahl überzeugt, durch den intelligenten Stylus-einsatz fühlt man sich im Handumdrehen wie ein kleiner Tanzstar. Weil auch die witzigen Storys neugierig machen, ist die Motivation für einen erneuten Versuch groß – allerdings wurde der Schwierigkeitsgrad teilweise sehr hoch angesetzt.



Elite Beat Agents

Pro
- schnell kapiertes Grundprinzip
- rhythmusbasierte Steuerung
- hochkarätige Musikauswahl
- durchgeknallte Story

Contra
- wird schnell frustig
- nicht immer übersichtlich


Multiplayer: 8 von 10


1 bis 4 – lokal, ein Modul für alle


Grafik: 6 von 10


Sound: 9 von 10

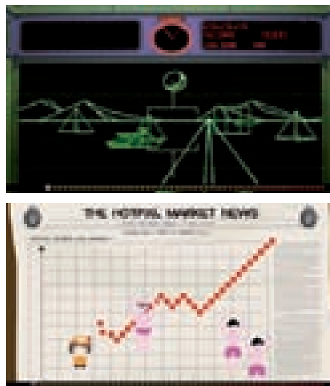


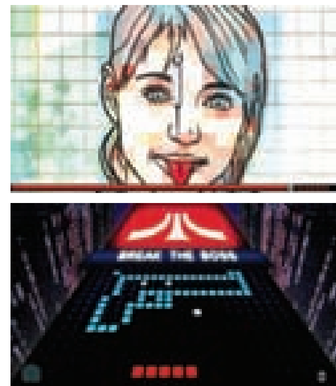
SPIELSPASS

Abgedrehtes Musikspiel mit knalliger Präsentation und ungewöhnlichem Konzept, das ziemlich schwer wird.

Hot Pixel

Reaktion >> Geschicklichkeit





PSP Von altbekannt bis völlig abgedreht: Die Szenarien der "Hot Pixel"-Winzspiele fallen abwechslungsreich und überwiegend originell aus.

Kurz, kürzer, "Hot Pixel" – aus Frankreich stammt eine Sammlung extrem kurzer Minispiele, die für die PSP das sein will, was "Wario Ware" für DS- und GBA-Besitzer ist: Häppchenspaß im Sekundentakt. Wer die quirligen Module mit dem Grießgram aus dem Mario-Universum kennt, fühlt sich sofort heimisch. Eingebettet in bizarre Videoschnipsel rund um einen seltsamen Schlacks im Atari-T-Shirt tretet Ihr zu einer Reihe von Aufgaben an, die bis auf die kurze Dauer wenig Gemeinsamkeiten aufweisen.

So betätigt Ihr Euch bei den rund 120 Disziplinen u.a. als Piercingstecher, sammelt mit einem Riesenpixel andersfarbige Blöcke ein, füttert einen Bitmap-Schädel mit allerlei ungesunden Nahrungsmitteln oder klebt ein Plakat wieder an die Wand. Auch im Atari-Fundus wird kräftig gewildert, weshalb Ihr u.a. Ausflüge in die Vektorwelt von "Battlezone" macht und Panzer zerballert oder einen Block-Endboss im "Breakout"-Stil auseinander nehmt.

Einmal freigespielte Aufgaben könnt Ihr beliebig trainieren oder in Playlisten gruppieren – wer nicht genug bekommen kann, erhält im Internet unter www.hotpxl.com rund 70 weitere Miniübungen als Bonuspaket. *us*



Ulrich Steppberger
6 von 10
"Warios Mikrospiele sind einfach besser"

Es ist ein lobenswertes Vorhaben, auch PSP-Spielern die irrwitzige Welt sekundenlangen Minispiele zugänglich zu machen – schade nur, dass "Hot Pixel" zwar viele gute Ansätze zeigt, aber mit dem offensichtlichen Vorbild "Wario Ware" nicht mithalten kann. Dazu fehlt es an Charme, Originalität und Feintuning: So manches Winzspiel gefällt durchaus, andere dagegen kranken an schwammiger Steuerung oder einer lieblosen Umsetzung. Außerdem fällt auf, dass viele Ideen mehrmals recycelt wurden. Für ein paar Runden zwischendurch sind die französischen Minispielspäße von "Hot Pixel" aber dennoch gut – wer keinen DS hat, kann sich's mal ansehen. Vielleicht wird ja der (wahrscheinlich) unvermeidbare zweite Teil besser.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> zSlide, Frankreich
Hersteller	>> Atari
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Wario Ware Touched (nicht getestet)

Hot Pixel

Pro
- skurrile Aufmachung
- unkomplizierter Einstieg
- über 120 Minispiele...

Contra
- ...aber viele nur Variationen
- Steuerung teils durchwachsen
- manche Aufgaben wirr


Multiplayer: 6 von 10


1 bis 2 – lokal, eine Disc pro Spieler


Grafik: 5 von 10

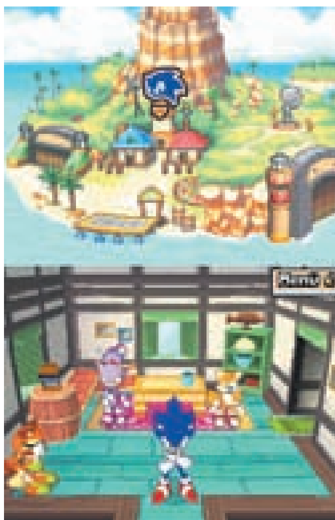

Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Durchgeknallte Winzspielsammlung, die zwar nicht übermäßig begeistert, aber durchaus ihren Reiz hat.

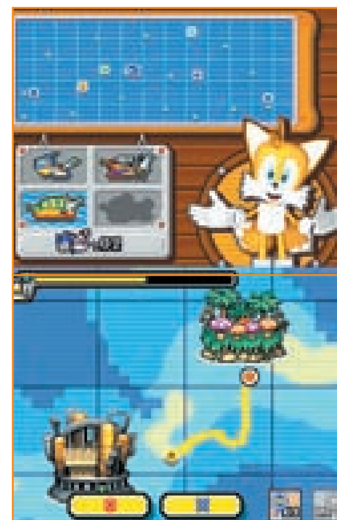




DS Auf Eurer Hauptinsel (oben) trifft sich die freundliche Sega-Clique.



DS Kurze Snowboard-Einlage: In der Schneewelt schnallt sich Euer Igel ein Brett unter die Turnschuhe und schlittert schon mal kopfüber die Pisten hinab.



DS-Faktor

Vorbildlich: Zwar steuert Ihr Sonic & Blaze in den 2D-Levels ganz herkömmlich mit Tastenkommandos, dafür klappen Menüführung, Schiffsausflüge und Routenzeichnung auf der Seekarte (siehe Bild) komfortabel mit dem Stylus. Der zweite Screen ist entweder eine Hilfe (Karte, Status) oder ein wesentliches Spielelement. In den Action-Stages saust Euer Held – wie im Vorgänger – wieselflink über die Bildschirmgrenze, dass es eine Freude ist.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Sonic Rush Adventure

Reaktion >> Jump'n'Run



"Sonic Rush" auf dem DS war ein tolles Hüpfspiel, der Nachfolger mit dem Namenszusatz "Adventure" packt aber in allen Belangen noch eins drauf. Anstatt wie bisher nahtlos von einem zweidimensionalen Actionlevel zum nächsten zu springen, gestaltet Ihr Euer Abenteuer nun selbst. Doch beginnen wir beim Kern des Spiels – schließlich ist "Sonic Rush" in erster Linie ein Jump'n'Run: Mit dem blauen Blitz wetzt Ihr von links nach rechts durch ebenso abwechslungsreiche wie abgefahrene Levels. Anstatt Euer Können mit millimetergenauen Sprungpassagen zu fordern, setzt das Spiel vor allem auf schnelle Reaktionen. Mit einem Affenzahn fetzt Sonic (oder seine Begleiterin Blaze) durch achterbahnähnliche Levels: Rauf und runter geht es, durch Loopings oder auch mal kopfüber an der Decke entlang.

Lebensenergie gibt's keine, dafür ist Euer Bläuling unverwundbar, wenn Ihr goldene Ringe aufsammelt. Nach jedem zweiten Level wartet ein dreidimensionaler Boss. Hüpft diesem auf die Rübe und er wird Euch gerne die so wichtigen Elementbausteine geben.

Diese sind wichtig für eingangs erwähnten zweiten Teil des Spiels. Euer Mechaniker-Kumpel Tails baut aus den Elementen (z.B Metall, Wasser) Boote für Sonic. Damit tretet Ihr Eure Reise über die Weltmeere an. Zeichnet mit dem DS-Stift eine Route auf die Karte und schon segelt Sonic los. Während Ihr mit Jetski, Dampfer, Lufkissen- oder U-Boot übers Wasser tuckert, müsst Ihr Hindernissen ausweichen, Stunts absolvieren und Feinde abschießen – das lässt die Fahrt wie im Flug vergehen. Entdecker freuen sich über versteckte Inseln und zahlreiche Duellrennen. *ms*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Sonic Team, Japan
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Ultimate Ghosts'n Ghoblins (84 von 100 in Ausgabe 5)
DS	New Super Mario Bros. (92 von 100 in Ausgabe 5)

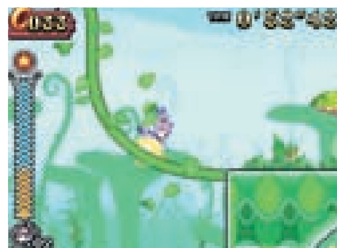
Sonic Rush Adventure

Pro	+ tolles Geschwindigkeitsgefühl + Bootsfahrten machen Laune + abenteuerliches Leveldesign + viel zu entdecken
Contra	– Element-Sammelei teils nervig – Dialoge oft sinnfrei (aber witzig)

Multiplayer 7 von 10
1 bis 2 lokal, ein Modul für alle
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

87 von 100 SPIELSPASS

Sonic ist 'ne Wucht! Abwechslungsreiches Tempo-Hüpfspiel mit abgedrehtem Leveldesign und lustigen Seefahrten.



DS Natürliche Brücke: Blaze surft lässig eine Ranke hinab.



DS Sonic auf dem Jetski: Weicht den Bomben aus und sammelt Goldringe.



DS Wo ist Blaze? Sie attackiert den Piraten-Boss mit ihrem Feuerwirbel.



Matthias Schmid

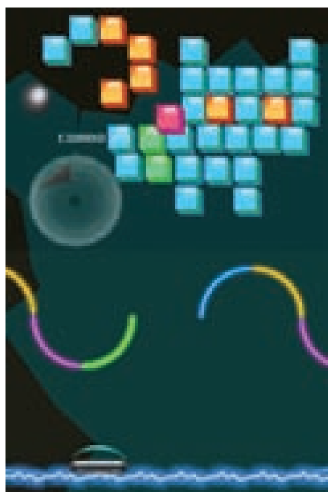
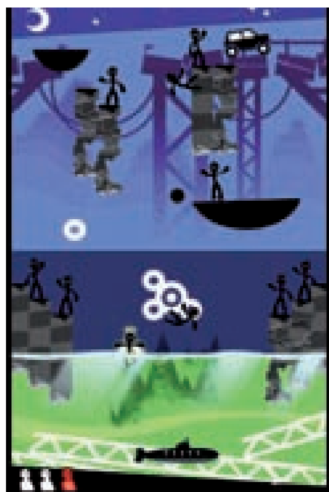
9 von 10

„Fulminant: ein Fest für Hüpfspielfreunde"

Wo soll ich anfangen? Bei der genauen Steuerung, der tollen Doppelschirm-Nutzung, den genialen Levelkonstruktionen, den ruckfreien Zweispieler-Duellen mit einem Modul, den fantasievollen Hintergründen oder dem einfach irren Tempo? Schwierig, schließlich macht der Titel fast alles richtig. Für Langzeitmotivation sorgen außerdem die Schifffahrten: Ihr bestimmt Eure Routen selbst, versenkt Piratenboote, liefert Euch Rennen um Chaos Emeralds und entdeckt über fünfzehn geheime Atolle – das ist ungewohnt für ein Sonic-Spiel und tut dem Gesamterlebnis so gut. Die ersten Levels allerdings hab' ich als zu leicht empfunden; außerdem stört mich, dass ich manche Stages nochmal zocken muss, nur um Elemente zu sammeln.

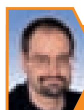
Nervous Brickdown

Reaktion >> Geschicklichkeit

▲ DS Während einige Welten traditionell gestaltet sind, müsst Ihr später nicht nur auf Eure Kugel achten, sondern z.B. auch herabfallende Menschen retten.

Bereits in der Spielhallen-Urzeit vor rund 30 Jahren wurde das "Breakout"-Prinzip erfunden. Der Spieler kontrollierte einen Schläger am unteren Bildrand, mit dem ein Ball reflektiert wurde, um oben nach und nach alle Steine abzubauen. Diese Idee bildet die Grundlage für "Nervous Brickdown", wird aber in den zehn Welten über 135 Levels variantenreich aufbereitet. So stören unberechenbare Barrieren den Weg Eurer Kugel oder Ihr müsst rechtzeitig Hindernisse aus dem Weg räumen, während Ihr stetig nach oben schwebt. In anderen Abschnitten säubert Ihr tropfende Flecken, zeichnet die Form Eures Schlägers oder könnt ihn nur auf verschlungenen Pfaden steuern. *us*



Ulrich Steppberger

8 von 10

"Mehr als nur simple Steine-Abbauerei"

"Nervous Brickdown" ist für mich ein echter Überraschungshit. Die Entwickler haben sich viele Gedanken gemacht, was aus dem einfachen Grundkonzept rauszuholen ist. Zwar gefallen mir nicht alle Welten gleich gut, aber viele der originellen Einfälle rund um die traditionelle "Breakout"-Logik klappen prima und motivieren zu immer neuen Runden mit Ball und Schläger. Die quietschbunte Grafik passt zum spaßigen Geschehen, auch der Umfang kann sich sehen lassen – wer mal mehr als nur eine ruhige Kugel schieben will, greift zu.

DS-Faktor

Nur wenn Ihr beide Bildschirme im Auge behaltet, habt Ihr Erfolgschancen – leider wird bei der Ballflug-Darstellung nicht berücksichtigt, dass die Screens nicht unmittelbar nebeneinander liegen. Die Steuerung des Schlägers mittels Stylus funktioniert gut, sogar das Mikro wird z.B. zum Wegpusten von Hindernissen genutzt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Arkedo, Frankreich
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich

Nervous Brickdown

Pro
- "Breakout"-Prinzip macht Spaß
- viele witzige Ideen umgesetzt
- großer Umfang
- originelle Bosskämpfe

Contra
- Ballflug teils schwer erkennbar
- manche Levels etwas unfair

Multiplayer: 7 von 10



1 bis 2 – lokal, ein Modul für alle

Grafik: 6 von 10

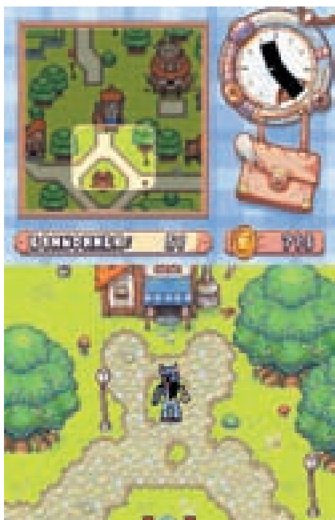
Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Gelungene und variantereiche Aufpolierung des klassischen "Breakout"-Prinzips mit witzigen Ideen.

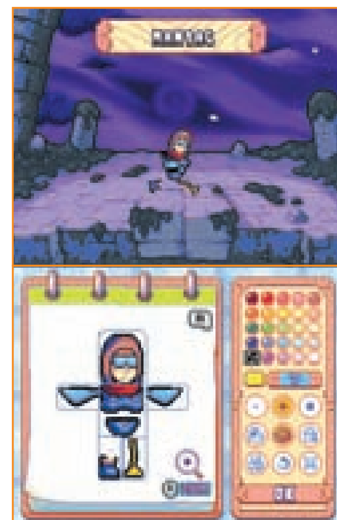




DS Hier seht Ihr das Rapo-Dorf, in dem die Handlung vorangetrieben wird.



DS Drache tot – Mädel gerettet: Da freut sich unser Held, denn er wird bestimmt schon sehnsüchtig im Dorf erwartet, um von diesem Abenteuer zu erzählen.



DS-Faktor

Der Touchscreen spielt eine große Rolle: Sowohl den Helden als auch seine Ausrüstung zeichnet Ihr selbst in einem übersichtlichen Editor. Auch im fortlaufenden Spiel greift Ihr oft zum Stylus, um bestimmte Hindernisse zu überwinden. Euren Eigenbaustar steuert Ihr allerdings ganz normal per Steuerkreuz und Knöpfen. Die beiden Bildschirme werden gut genutzt; so hilft z.B. eine Karte bei der Orientierung. Nur das Mikro kommt nicht zum Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Mal-Held sein

Drawn to Life

Reaktion >> Jump'n'Run

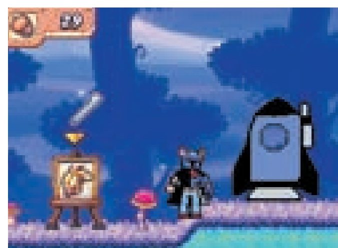
"Lange bevor es die Raposas gab, gab es das Buch des Lebens, den Entwurf des Schöpfers." Besagte Raposas sind kleine, knuffige Wesen, die in der Welt von "Drawn to Life" leben, und ihren Erschaffer als Gott ansehen.

Und wer ist diese allmächtige Figur? Richtig, Ihr selbst schlüpft in die Rolle und beginnt damit, das Buch des Lebens auszufüllen. Das geschieht, indem Ihr wortwörtlich aktiv die Welt gestaltet – und zwar mit Hilfe eines pixelgenauen, aber leicht zu bedienenden Editors, in dem Ihr alle möglichen Objekte und sogar den eigenen Helden zeichnet. Habt Ihr diesen zur eigenen Zufriedenheit gestaltet, geht es ab ins eigentliche Abenteuer: Ein böser Raposa hat das Buch des Lebens zerfetzt und dadurch die Welt in Schatten gehüllt. An Euch ist es nun, die zerrissenen Seiten wiederzufinden, das Dorf zu retten und das Böse zu vertreiben. Dazu marschiert Ihr durch große Welten in traditioneller 2D-Optik, die Ihr in klassischer Jump'n'Run-Manier meistert.

Gesteuert wird dabei mit Steuerkreuz und den Knöpfen, ganz im Stil eines "New Super Mario Bros". Ihr habt je nach Abschnitt unterschiedliche Waffen wie Schneebälle oder ein Schwert parat und dürft zudem göttlich eingreifen. Zeichnet z.B. Plattformen oder Sprungfedern, um Hindernisse und Abgründe zu überwinden.

Dabei rettet Ihr gefangene Einwohner, und füllt somit Euer Dorf langsam wieder mit Leben, reinigt die Levels von Schatten und Gegnern, und liefert die gefundenen Buchseiten beim Häuptling ab. Am Ende der vier Gebiete warten riesige Bosse auf Euch, die Ihr in aufwändigen Kämpfen besiegt.

Zwischen den 15 Ausflügen zu die Hüpfpassagen reinigt ihr das Dorf aus isometrischer Perspektive von den Schattenwolken und erledigt nebenbei die Aufgaben der Bewohner. So wird die Story auf witzige Weise vorangetrieben, außerdem erschließen sich dadurch neue Einsatzgebiete, die Ihr nach den verbliebenen Seiten durchforstet. *cg*



DS Mit dieser selbstgezeichneten Rakete spielt Ihr einen 2D-Vertikal-Shooter.



DS Blubber: Auch die Feinde passen sich den Umweltbedingungen an.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	>> 5th Cell, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Ende September



Alternativen

PSP	Ape Escape P (69 von 100 in Ausgabe 6)
DS	Wario: Master of Disguise (69 von 100 in Ausgabe 8)



Drawn to Life: Mal-Held sein

Pro
- eigene Helden zeichnen
- witzige Dialoge
- viele Geheimnisse zu entdecken
- charmantes Design mit viel Witz...

Contra
- ...aber für manchen wohl zu süß
- Sound gelegentlich etwas sparsam

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10



80 von 100 SPIELSPASS

Originelles 2D-Jump'n'Run, das mit Stylus-Einsatz und hohem Mitmach-Faktor begeistert.

André Kazmaier 8 von 10

"Witziges Jump'n'Run mit originellen Ideen"

Wieso ist noch keiner zuvor auf diese Idee gekommen? Einen komplett eigenen Helden und seine Ausrüstung zu zeichnen, finde ich klasse – vor allem, wenn sich alles wunderbar ins vorgegebene Spieldesign einfügt. So gewinnt das eigentlich nicht ungewöhnliche Jump'n'Run dank des genial einfachen Zeicheneditors jede Menge lustige Optionen zur kreativen Anteilnahme. Das hat mich so sehr fasziniert, dass ich das Abenteuer nicht mehr aus der Hand legen wollte – bis das Finale erreicht war. Auch das knuffige Setting und die gelungene Präsentation überzeugen und fesseln an den Bildschirm. Keine Frage: Hüpfspiel-Fans sollten zum Stylus greifen, einen so originellen Spaß gab es schon lange nicht mehr. Gut, dass jemand die DS-Features so clever nutzt.

Smash Court Tennis 3

Sport >> Tennis



PSP Beim "Pac-Man"-Tennis zählen nicht normale Punkte, sondern die Zahl der erbeuteten Pillen.



Matthias Schmid

6 von 10

„Ich halte lieber der Konkurrenz die Treue"

Anfangs bereitete mir das grafisch ansehnliche "Smash Court Tennis 3" Kopfzerbrechen; nie wollten meine Schläge punktgenau im Eck landen. Nach dem nützlichen Tutorial klappte das viel besser, über die lahmen Spieler ärgere ich mich aber immer noch – oft erreichen sie Bälle nicht, obwohl sie fast daneben stehen. Die Trägheit von Sportlern und Sportgerät geht mir auf die Nerven – fetzige Arcade-Action ade. Dafür stimmt das Schlagrepertoire und die einfallsreichen Minigames sorgen für Spaß abseits des normalen Tenniscourts.

Die virtuelle Filzkugel übers Netz zu prügeln, ist wieder in Mode – und "Smash Court Tennis 3" will ein Stück vom Kuchen abhaben. Wie beim Genre-Primus "Virtua Tennis 3" schickt Ihr zahlreiche Original-Profis auf Asche-, Hart- und Rasenplätze – Karriere-Modus (inklusive Charakter-Editor), Einzelmatches, Minispiele sowie ein umfangreiches Tutorial stehen auf dem Programm. In Letzerem erlernt Ihr das durchaus tiefgründige Spielsystem – Anfänger sind mit den vielen Schlagvarianten dagegen zu Beginn überfordert. Die Minispiele übernehmen im Gegensatz zu Segas Sportsimulation nicht den Trainingspart, sondern stellen gewitzte Gimmicks dar. Hier drescht Ihr den Filzball schon mal über ein Feld im klassischen "Pac-Man"- oder "Galaga"-Design. *ms*



PSP Von Kanten keine Spur: Abgesehen von den etwas weniger detaillierten Charaktermodellen kann sich "Smash Court Tennis 3" optisch mit "Virtua Tennis 3" messen.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	>> Namco-Bandai, Japan
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Virtua Tennis 3** (89 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Top Spin 2** (66 von 100 in Ausgabe 4)



Smash Court Tennis 3

Pro
- + detaillierte Stadien & Sportler
- + pfiffige Minispiele
- + Tutorial hilfreich

Contra
- – Spielablauf sehr träge
- – unspektakulär präsentiert
- – Sportler langsam und behäbig

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, eine Disc für alle

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

69 von 100 SPIELSPASS

Für sich betrachtet ein ordentliches Tennisspiel – gegen "Virtua Tennis 3" aber chancenlos.

Real Football 2008

Sport >> Fußball

Auf dem Handy ist die "Real Football"-Serie ein Riesenerfolg, mit der 2008er-Version kommen DS-Zocker in den Genuss der arcadelastigen Kickerei – schließlich verkauft sich Nintendos Klappkonsole ja schon fast so gut wie ein Top-Mobiltelefon. Die flotte Bolzerei muss zwar ohne Original-Lizenz auskommen, dafür sind jede Menge Modi an Bord. Tretet mit der von "Pro Evolution Soccer" entlehnten Steuerung in Ligen, Pokalen oder bei der nächsten EM an. Auf dem pixeligen Rasen erfreuen sich Schveinstein & Co. an Übersteigertricks via L-Taste oder dem launigen Elfmeterschießen und versenken eine Kugel nach der anderen – schließlich sind die Keeper dämlich und der Schiri kurzsichtig. *ms*



DS Beim Elferschießen gebt Ihr eine von sechs Richtungen und die Stärke an.



DS Auch ohne Lizenz ein torreicher Spaß: Runaldo dribbelt im Strafraum.

DS-Faktor

"Real Football 2008" nutzt die DS-Vorteile zumindest im Ansatz. Dank Radar auf dem unteren Bildschirm habt Ihr den optimalen Überblick. Zudem dirigiert Ihr Wiederholungen komfortabel mit dem Stylus (hier stand "FIFA" Pate) oder brüllt bei einer harten Schiedsrichter-Entscheidung wütend ins Mikro, um den Spielleiter umzustimmen.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



Matthias Schmid

6 von 10

„Simpel-Bolzerei für den Kick zwischendurch"

"Real Football 2008" sieht nicht sonderlich gut aus, hat keine Originalkicker aufzuweisen und ist für Profis zu leicht ... dennoch hatte ich mit dem unkomplizierten Sportspiel meinen Spaß. Für kurze Zeit warf ich meine Simulationsvorliebe über Bord und prompt erfreuten wuchtige Lattenknaller, elegante Lupfer und lässige Dribblings mein Fußballerherz – hier ist jeder Schuss ein Treffer. Anstatt also über den miesen Sound, den laschen Schiri, die nicht veränderbare Kamera sowie die nur oberflächlichen Taktikeinstellungen zu meckern, stellte ich den Schwierigkeitsgrad hoch und forderte die europäischen Topclubs zum Duell. Ebenfalls nett: die spannenden Elfmeter-Duelle.

Schwierigkeit >> leicht

Entwickler	>> Gameloft, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 18. Oktober



Alternativen

PSP	**Pro Evolution Soccer 6** (88 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**FIFA 07** (82 von 100 in Ausgabe 6)



Real Football 2008

Pro
- + Tore schießen macht Spaß
- + einfaches Tricksystem
- + gute "Pro Evo"-Steuerung

Contra
- – lascher Schwierigkeitsgrad
- – kaum Tiefgang
- – Schiri lässt zuviel durchgehen

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 3 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Gelegenheitskicker aufgemerkt: Hier gibt's unkomplizierten Rasenspaß ohne Schnörkel – und ohne Tiefgang.





PSP Neben dem Standard-Fußvolk tummeln sich auch große Namen auf dem Schlachtfeld – für gute Leistungen schlüpft Ihr in die Haut unterschiedlicher Jedi.



PSP Setzt Euch in einigen Missionen ans Steuer verschiedener Gleiter und braust durchs All, wo Ihr gegnerische Schiffe kapert oder Tie-Fighter zerstört.

Renegade Squadron

Star Wars Battlefront

Action >> Third-Person-Shooter

Nach der durchwachsenen PSP-Umsetzung von "Star Wars Battlefront 2" wurde für die Fortsetzung ein neuer Entwickler engagiert. Erfreulicherweise leistete Rebellion ("Harry Potter und der Orden des Phönix", PSP) ganze Arbeit: Die Stärken der teamorientierten "Star Wars"-Action blieben erhalten, sinnvolle Neuerungen werten das Paket gelungen auf. Das beginnt bereits damit, dass statt vier nunmehr acht Spieler ins Gefecht ziehen, online sind es sogar doppelt so viele! Darüber hinaus personalisiert Ihr Eure Kämpfer nach Lust und Laune, indem Ihr aus einer Vielzahl von Körpern, Farben und Abzeichen Euren Favoriten zusammenbastelt. Auch die Wahl der Ausrüstung wurde überarbeitet: 100 Punkte stehen zur Verfügung, mit denen Ihr Waffen, Power-Ups, Geschwindigkeit und vieles mehr erwerbt. Im Spielverlauf könnt Ihr obendrein an jedem Stützpunkt Eurer Partei die Bestückung nach Belieben arrangieren – genug Spielraum also, um Euren perfekten Wunschkrieger zu entwerfen.

Wie im Vorgänger dreht sich auch in "Renegade Squadron" alles um Bodenkämpfe und Weltraumgefechte. Neben der praktischen Lock-on-Funktion, mit der Ihr Gegner ins Visier nehmt, verfügen X-Wing, Tie Fighter & Co. über eine Ausweichrolle und docken erstmals per Autopilot bei Raumschiffen an. Meist bewegt Ihr Euch jedoch zu Fuß durch alte und neue Szenarien: Stattet beispielsweise Alderaan und Endor einen Besuch ab oder schießt Euch durch die Wookie-Heimat Kashyyyk. Fegt Ihr die feindlichen Truppen komplett vom Bildschirm oder besetzt Ihr alle Basen eines Levels, so ist der Sieg Euer. Alleine wagt Ihr entweder ein Spontan-Gefecht, versucht Euch an der Story-Kampagne oder beweist Euer Können in der Galaxis-Eroberung. In diesem strategisch angehauchten Modus kauft und verschiebt Ihr rundenweise Truppen, um Eure Stützpunkte zu verteidigen bzw. um Großangriffe zu starten.

Im Mehrspieler-Modus liefert Ihr Euch zudem anspruchsvolle On- und Offlinematches und erobert feindliche Kontrollpunkte. *mh*



Michael Herde

7 von 10

"Mehr Optionen + mehr Spieler = mehr Spaß"

Besonders schön sieht "Renegade Squadron" nicht aus. Zwar sind die meisten Charaktere gut modelliert, die Umgebung ist allerdings unspektakulär. Matschige Texturen sowie detailarme Landschaften, die zudem etwas ruckeln, trüben das Erscheinungsbild. Technischer Mängel ungeachtet punktet die Massen-Action mit vielen Optionen, die Euch Freiraum zum Experimentieren lassen. Leider stellen die Computergegner nur selten eine Herausforderung dar. Mit der Minigun im Gepäck seid Ihr nahezu unbesiegbar und bestreitet die Matches im Alleingang, denn Eure Kollegen sind ähnlich dumm wie die Widersacher. Vor allem im Mehrspieler-Modus macht das Spiel dank großer Karten sowie vielfältiger Waffen und Fahrzeuge aber eine Menge Laune.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Rebellion, England
Hersteller	>> LucasArts
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Anfang Oktober

USK 16

Alternativen

PSP	Star Wars Battlefront 2 (65 von 100 in Ausgabe 2)
DS	Star Wars Lethal Alliance (82 von 100 in Ausgabe 6)



Star Wars Battlefront

Pro
- gigantische Optionsvielfalt
- taktische Online-Gefechte
- abwechslungsreicher Solo-Modus

Contra
- durchwachsene Grafik
- wenig fordernde Computergegner
- manche Missionen zu schwer

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 16, lokal und online, eine Disc pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 8 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Massenschlacht im Star-Wars-Universum mit zahlreichen Spielmodi und Konfigurationsmöglichkeiten.



PSP In diesem Menü stattet Ihr Euren frisch entworfenen Krieger mit allerhand Equipment und individuellen Stärken aus.



PSP Ob Speederbike oder AT-ST: Etliche Fortbewegungsmittel peppen die Bodenkämpfe auf, manche besteigt Ihr sogar im Team.

Alien Syndrome

Action >> Shoot'em-Up



PSP Bei "Alien Syndrome" gilt: Alles was sich bewegt, muss zerstört werden – spielerische Abwechslung kommt da leider etwas zu kurz.

Bei "Alien Syndrome" handelt es sich um ein Update des gleichnamigen Arcade-Spiels aus dem Jahre 1987. Ihr lauft aus einer Fast-Vogelperspektive durch eine futuristische Weltraumbasis und ballert auf allerlei garstige Aliens. Wahlweise dürft Ihr die Brut auch im Nahkampf ausschalten.

Des Weiteren sorgt der Rollenspieleinschlag für etwas Abwechslung im actionlastigen Alltag. So müsst Ihr Euch zu Beginn für eine bestimme Ausrichtung Eurer Heldin entscheiden: Während Eure Präzision als 'Scharfschützin' extrem hoch ist, punktet Ihr als 'Abbruchexperte' durch enorme physische Stärke. Indem Ihr Erfahrungspunkte eintauscht, dürft Ihr Eure Fähigkeiten während des Spiels ständig ausbauen. Von der Spezialisierung hängt auch Euer Waffenrepertoire ab: Während Ihr als 'Abbruchexperte' mit einem Granatwerfer unterwegs seid, räuchert Ihr als 'Feuerwanze' die Gegner mit einem Flammenwerfer aus. Ständig zur Seite steht Euch dabei ein Begleitroboter, der selbstständig in Kämpfe eingreift und Gegenstände für Euch anfertigt.

Via Netzwerkmodus dürft Ihr außerdem mit drei Kumpels in die grafisch schlichte, aber sauber inszenierte Schlacht ziehen. *ak*



André Kazmaier
4 von 10
"Ein toller Mix aus Action und Rollenspiel..."

...sieht anders aus! So einen sinnlosen und schlecht erklärten Rollenspieleinschlag habe ich selten erlebt. Die eigentliche Action ist (zumindest kurzfristig) unterhaltsam, krankt aber am monotonen Spielablauf. Außer durch die immer selben Hallen zu laufen und die immer gleichen Gegner auszuschalten, gibt's nichts zu tun. Das führte bei mir dazu, dass ich nach einer Weile nur noch durch die Levels rannte und mich direkt zum Ausgang begab. Auch die teils weit auseinander liegenden Speicherpunkte tragen nicht zur Motivation bei. Die größtenteils saubere Grafik erfüllt dagegen ihren Zweck. Wenn sich mehrere Feinde auf dem Screen befinden, bewegt sich die Amazone allerdings in Zeitlupen-Geschwindigkeit durch die Szenerie.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Totally Games, USA
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Killzone: Liberation** (78 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Scurge Hive** (60 von 100 in Augabe 6)



Alien Syndrome

Pro	+ unkomplizierte Nonstop-Ballerei + atmosphärische Musik
Contra	– extrem eintöniger Spielablauf – RPG-Aspekt völlig überflüssig – primitives Leveldesign – oftmaliges Grafikruckeln

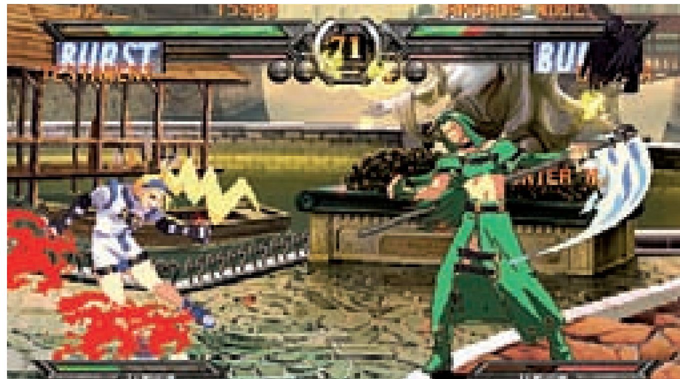
Multiplayer  6 von 10
1 bis 4 – lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik  5 von 10
Sound  6 von 10

49 von 100 SPIELSPASS

Uninspiriertes Dauergeballer mit aufgesetztem Rollenspiel-Einschlag und mittelprächtiger Präsentation.

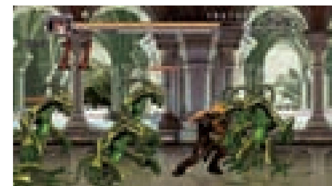
Judgment Guilty Gear

Action >> Beat'em-Up



PSP Riesige Bitmap-Sprites, eine zoomende Kamera und brachiale Spezialattacken machen "Guilty Gear X2 Reload" zum Fest für Beat'em-Up-Fans der alten Schule.

Prügel-Fans aufgemerkt: Mit "Guilty Gear Judgment" erhaltet Ihr zwei Bitmap-Kloppereien auf einmal. In der eigens für die PSP entwickelten "Judgment"-Episode knüppelt Ihr Euch von links nach rechts durch Horden großer, geschmeidig animierter Monster. Wählt vorab einen von fünf Kämpfern (15 weitere sind freispielbar) und zieht wahlweise allein oder mit einem menschlichen Mitstreiter ins Gefecht. Während Ihr vor sich wiederholenden Hintergründen die immer gleichen Gegner versohlt, erfreut Ihr Euch an der ansonsten gelungenen Präsentation. Auch das Kampfsystem kann sich sehen lassen: Drei Schlagangriffe, Ausweichen in die Bildtiefe, dazu Sprünge, Würfe, Tritte nach hinten und individuelle Specials, die Ihr meist mit Viertel- und Halbkreis-Bewegungen des Steuerkreuzes ausführt, sorgen für Abwechslung auf dem Bildschirm.



PSP Bekämpft unzählige Monsterhorden und sammelt fleißig Power-Ups.

In "Guilty Gear X2 Reload" treten satte 23 Kämpfer in altbekannter Manier gegeneinander an und bringen mit ihren Manövern die PSP-Tasten zum Glühen. *mh*



Michael Herde
8 von 10
„Üppiges Beat'em-Up-Paket für 2D-Fans"

Wunderschön animierte Charaktere, fetzige Japan-Metal-Musik und krachende Specials - so mag ich Prügelscroller. Leider stören die sich ständig wiederholenden Gegner und Hintergründe den Gesamteindruck, aber was soll's? Schließlich kann ich die Keilerei mit unterschiedlichen Helden durchspielen. So viel spektakulär inszenierter Prügelspaß auf einer UMD ist selten. Um zudem die Feinheiten im Kampfsystem des "X2"-Ablegers zu beherrschen, bedarf es einiger Übung. Schade nur, dass es weder Online-Modus noch Game Sharing gibt - das erschwert die Mitspielersuche.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Arc System Works, Japan
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Street Fighter Alpha 3 Max** (85 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Viewtiful Joe: Double Trouble** (79 von 100 in Ausgabe 3)



Guilty Gear Judgment

Pro	+ zwei Spiele auf einer Disc + viele große Kämpfer + gute Steuerung + detaillierte, schöne 2D-Optik...
Contra	– ...mit zu wenig Abwechslung – kaum Variation bei den Gegnern

Multiplayer  8 von 10
1 bis 2 – lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik  8 von 10
Sound  7 von 10

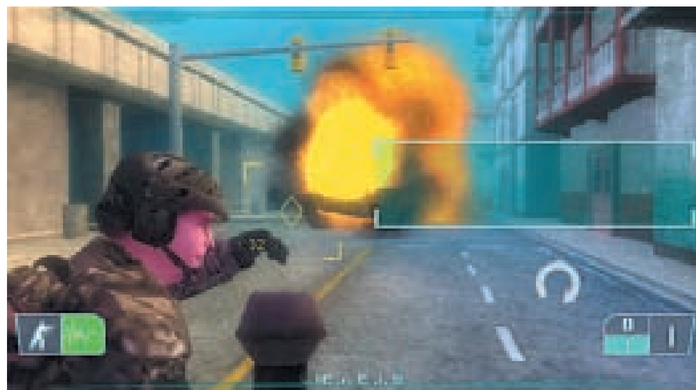
78 von 100 SPIELSPASS

Fulminanter 2D-Prügel-Doppelpack mit großen Kämpfern und vielen Specials, leider etwas abwechslungsarm.





PSP Zwar wird's im Hintergrund gern mal etwas nebelig, im Großen und Ganzen macht "GRAW 2" optisch aber eine ordentliche Figur.



PSP Im Training lernt Ihr die komplizierte Steuerung und kommt mit den Waffensystemen in Berührung. Lektion 1: Ein Raketenwerfer macht großes Bumm-Bumm.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Action >> Third-Person-Shooter

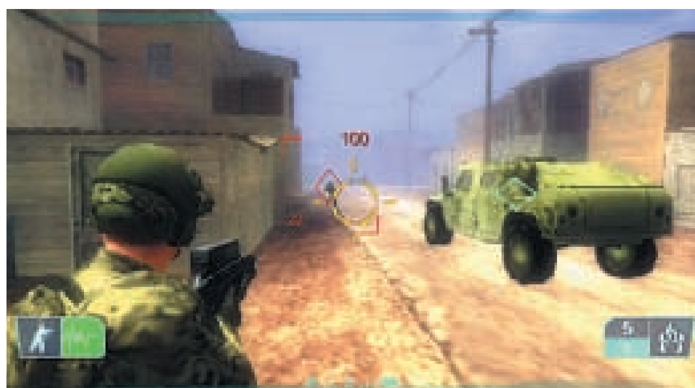
Die "Ghost Recon"-Serie gibt's auf den Heimkonsolen bereits eine ganze Weile, der echte Durchbruch gelang aber erst den beiden formidablen "Advanced Warfighter"-Episoden: Diese punkteten nicht nur mit luxuriöser Optik, sondern verliehen dem Schlagwort 'Taktik-Shooter' eine ganz neue Bedeutung: bedächtig vorgehen, Feinde mit modernster Technik aushorchen, Teamkollegen dirigieren und durch gut geplantes Vorgehen den Terroristen ein Schnippchen schlagen. In der PSP-Umsetzung ist von diesen Tugenden nicht mehr viel geblieben: Zwar stapft Ihr weiterhin in der Third-Person-Sicht durchs Feindesland – Vorsicht ist aber selten gefragt. Stattdessen bombt Ihr verbrecherische Söldner aus Dschungelcamps, lasst in schummrigen Hafendocks die Waffen sprechen oder kämpft Euch durch Fabrikanlagen. Die verschiedenen Missionsziele (Konvois eskortieren, Geschütze ausschalten, Waffenlager hochjagen oder ein Ziel für einen Bombenabwurf markieren) treten meist in den Hintergrund. Eliminiert mit gezielten Salven aus der Entfernung alle Gegner – dann ergibt sich der Rest fast von alleine. Die Positionen der Feinde mittels Drohne auszukundschaften oder wichtige Stellungen mit einem Luftschlag auszuschalten, ist selten notwendig.

Die Steuerung Eures Ghost-Soldaten wurde sinnvoll auf die PSP übertragen. Während Stick (Bewegung), Buttons (Umschauen) und Schultertasten (Anvisieren & Feuern) das Grundgerüst bilden, dient das Steuerkreuz zum Wechseln und Nachladen der Waffen oder ändert Eure Haltung (stehend, geduckt, liegend); halbautomatische Zielfunktion und komfortable Karte erleichtern Eure Aufgabe.



PSP Die Kamera der unbemannten Drohne liefert Bilder mit Grieselfilter.

Mit einem menschlichen Kumpel dürft Ihr die recht umfangreiche Kampagne ebenfalls bestreiten, oder Ihr ballert in den spielerisch sehr ähnlichen Modi Feuergefecht, Verteidigen und Aufklären das virtuelle Leben aus den Gegnern. *ms*



PSP Während der zu beschützende Jeep gemütlich durchs Level tuckert, eliminiert Ihr potenzielle Gefahrenherde (sprich Gegner).

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Red Storm, USA
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	Socom: Fireteam Bravo 2 (87 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Brothers in Arms DS (58 von 100 in dieser Ausgabe)



Ghost Recon Adv. Warfighter 2

Pro
- viele verschiedene Waffen
- Ballern ohne nachzudenken
- optisch abwechslungsreich

Contra
- Level-Grenzen sehr eng gesteckt
- dämliche Schurken
- kaum Taktik gefragt

Multiplayer 6 von 10
1 bis 2 lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

66 von 100 SPIELSPASS

Shooter mit viel Geballer und wenig Taktik – die hübsche Optik täuscht nicht über die geringe Spieltiefe hinweg.

Matthias Schmid
6 von 10
"Viel Action, viel Krachbumm, viel Einheitsbrei"

"Erlebe 'Ghost Recon' erstmals für die PSP – exklusiv entwickelt!" verspricht mir der reißerische Text auf der Packungsrückseite. "Dankeschön", sage ich und denke wehmütig an das hervorragende "GRAW 2" auf Xbox 360 und Playstation 3. Denn 'exklusiv entwickelt' bedeutet in diesem Fall leider: Verabschiedet Euch von cleveren Gegnern, weitläufigen Levels, hilfreichen Teamkollegen und atmosphärischen Zwischensequenzen! Statt dessen gibt's einen Action-Shooter von der Stange mit eng gesteckten Levelpfaden und mangelhafter künstlicher Intelligenz. Dank authentischer Ballermänner, guter Optik, Koop-Funktion und optisch abwechslungsreicher Areale kommt kurzzeitig Ballerlaune auf – bald verstaubt der Titel aber im Regal.



PSP Und ab mit Dir in die Lüfte – Naruto und sein Schattendoppelgänger werfen Rock-Lee in die Höhe, um ihn gleich wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen.



PSP Hier sehen wir am Beispiel von Sasukes Chidori einen der fulminant inszenierten Special-Moves, die in einer kurzen Videosequenz ausgeführt werden.

Ultimate Ninja Heroes
Naruto

Action >>> Beat'em-Up

Ein Beat'em-Up um eine bekannte Anime-Vorlage? Nein, es handelt sich nicht um das seit Ewigkeiten angekündigte "One Piece", sondern die Versoftung von "Naruto". Im Prügelspiel zur RTL-2-Serie gibt es einige Besonderheiten, die wichtigste ist Euer 'Chakrabalken'. Dieser bildet (ähnlich wie die Manaleisten aus Rollenspielen) die Grundlage für Eure Spezialangriffe. Ist Euer 'Chakra' voll aufgeladen, dürft Ihr einen vernichtenden Spezialangriff auf Euren Gegner loslassen. Doch Vorsicht: Euer Gegenüber kann sowohl den normalen Attacken als auch diesen Superschlägen durch gut getimtes Blocken entkommen, indem er verschwindet und Millisekunden später direkt hinter Euch wieder auftaucht. Doch keine Panik, Ihr selbst beherrscht diesen Ninja-Kniff natürlich auch. Reaktionsspezialisten weichen sogar Wurfwaffen oder explosiven Gegenständen aus. Wenn Ihr das schafft, könnt Ihr selbst große Entfernungen zum Kontrahenten überbrücken und einen blitzschnellen Überraschungsangriff auf den verdutzten Werfer einprasseln lassen.

Ihr habt die Wahl aus insgesamt 20 Kämpfern und acht Arenen – schnell durchgespielt ist die Klopperei im Gegensatz zu manch anderem Verteter dieser Zunft aber nicht. Im Helden-Modus warten 18 Herausforderungen in unterschiedlichsten Schwierigkeitsstufen auf Euer dreiköpfiges Team. In der Akademie stehen Euch gleich 100 Kämpfe bevor, bei denen Ihr bestimmte Bedingungen einhalten müsst, wie z.B. keine Spezialattacken zu verwenden. Nebenher könnt Ihr Eure Ninjas mit Bonuspunkten verstärken, die Ihr durch Erfolge in Helden-Duellen erhaltet. So dürft Ihr Euren favorisierten Kämpfer nach Belieben in unterschiedlichen Charakterwerten wie Geschwindigkeit, Stärke oder Verteidigung aufrüsten. *cg*



PSP Hab ich Dich: Hier zeigt Meister Kakashi dem Jungspund Gaara, wie ein echter Ninja ausweicht, um dann den Feind von hinten auszukontern. Dieses Feature werdet ihr oft in Anspruch nehmen müssen, um später noch gegen den Computer zu bestehen.

André Kazmaier
8 von 10
"Gelungener Ninja-prügler mit Tiefgang"

Ein Spiel basierend auf einer Anime-Serie? Nach Handheld-Gurken wie "Inu Yasha" war ich dem Spiel gegenüber skeptisch eingestellt - und als dann auch noch ein Tutorial fehlte, befürchtete ich schon das Schlimmste. Aber Namco-Bandai hat mich eines Besseren belehrt: Die japanischen Entwickler holten aus der Vorlage einiges heraus und haben auch die aus der Serie bekannten Kampfstile und Special-Moves übernommen. Auch die Cel-Shading-Grafik fängt das Original sehr gut ein. Die nach kurzer Einarbeitungsszeit eingängige Steuerung, der große Umfang sowie typische Ninja-Items wie Wurfsterne oder Sprengfallen fesselten mich an den Bildschirm. Wer z.B. "Super Smash Bros." mag und auch mit der Vorlage etwas anfangen kann: zugreifen!

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Namco-Bandai, Japan
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Power Stone Collection** (86 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Viewtiful Joe: Double Trouble** (79 von 100 in Ausgabe 3)

Naruto Ultimate Ninja Heroes

Pro	+ ausgewogenes Kampfsystem + feine Ninjutsu-Fähigkeiten + großer Umfang + Originalsprecher der Serie
Contra	– knalliges Setting nicht für jeden – fehlendes Tutorial

Multiplayer: 8 von 10
1 bis 2 – lokal, eine Disc für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

78 von 100
SPIELSPASS

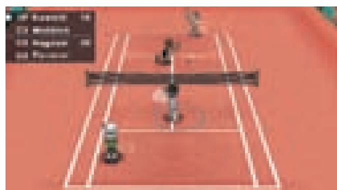
Actionreiche Anime-Prügelei, die hübsch inszeniert ist und mit vielseitigen Kampfstilen punktet.



Super Pocket Tennis

Sport >> Tennis

Juchu - wer wollte nicht schon immer mit Nagassi oder Ferrerer Filzbälle klopfen? "Super Pocket Tennis" hat keine Lizenz (dafür lustige Ersatznamen), keine vernünftige Ballphysik, keine gute Grafik und keinen motivierenden Karriere-Modus. Abgesehen davon funktioniert die simple Ballhatz aus Japan überraschend gut: Vergnügt Euch für eine kurze Weile mit der einfachen Steuerung auf vier verschiedenen Plätzen oder in fünf simplen Minigames.



Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Essential Games
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Super Pocket Tennis

- Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4 lokal, eine Disc pro Spieler
- Grafik: 4 von 10
- Sound: 3 von 10

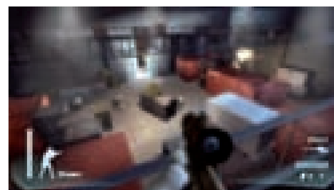
50 von 100 SPIELSPASS

Leichtes Simpel-Tennis mit altbackener Optik - nur für 'ne kurze Runde gut.

Rainbow Six Vegas

Action >> Third-Person-Shooter

"Rainbow Six Vegas" für die PSP ist in mehr als nur einem Punkt mit "Ghost Recon Advanced Warfighter 2" vergleichbar. Euch erwartet die abgespeckte Hosentaschen-Version einer guten Schießerei. Die Steuerung funktioniert, ist aber genrebedingt überladen. Dennoch erwarten Euch kernige Ego-Shootouts mit doofen Gegnern und einer Prise Taktik. Nett ist der ständige Wechsel zwischen Rambo-Missionen und Sniper-Einlagen.



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Rainbow Six Vegas

- Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 lokal und online, eine Disc pro Spieler
- Grafik: 6 von 10
- Sound: 7 von 10

67 von 100 SPIELSPASS

08/15-Shooter mit taktischer Note und vernünftiger Steuerung.

Parappa the Rapper

Reaktion >> Musik

Eigentlich dürfte bei der Neuauflage eines PSone-Musikspielklassikers nicht viel schief gehen. Denkste: Wegen der unpräzisen Abfrage entwickelt sich die Rhythmus-Knöpfchendrückerei ab dem zweiten Level (von gerade mal sechs) zum Glücksspiel. Zudem sorgt die mickrige Darstellung dafür, dass Ihr die ohnehin schon zu spät eingeblendeten Symbole kaum erkennt. Schade drum, denn die Rap-Songs sind selbst nach neun Jahren kultverdächtig.



Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Parappa the Rapper

- Multiplayer: 3 von 10 – 1 bis 2 lokal, eine Disc pro Spieler
- Grafik: 5 von 10
- Sound: 9 von 10

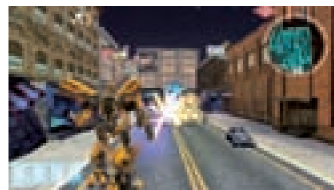
25 von 100 SPIELSPASS

Praktisch unspielbar: misslungene Neuauflage des Musikspielklassikers.

Transformers: The Game

Action >> Third-Person-Shooter

Auf der PSP stapft Ihr mit den gewaltigen Kampfrobotern durch überwiegend trist in Szene gesetzte Szenarien und schaut Eurem Blechhelden über die Schulter. Je nach Mission geht Ihr für die guten oder bösen Kolosse in die Schlacht und macht alles nieder, was sich Euch entgegenstellt - wenig originell und unspannend. Die Fahr-Abschnitte reißen wenig raus, steuern sich aber eine Spur besser als die Lauf-Missionen, die an unhandlicher Kontrolle kranken.



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Transformers: The Game

- Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4 lokal, eine Disc pro Spieler
- Grafik: 6 von 10
- Sound: 6 von 10

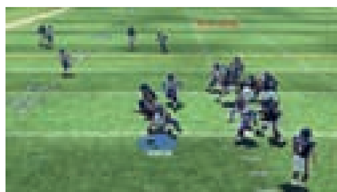
52 von 100 SPIELSPASS

Ideenlose Ballerei mit coolen Helden, aber zickiger Steuerung.

Madden NFL 08

Sport >> American Football

Die Hosentaschenfassung des amerikanischen Nationalsports macht auf der PSP eine imposante Figur. Die meisten Optionen und Spielmodi der Heimkonsolenfassungen sind mit drin, inklusive neuem Superstar-Modus und Online-Matches. Grafik und Sound lassen kaum Wünsche offen und bringen die Stadionatmosphäre tadelos rüber, nur die Steuerung ist in einigen Situationen zu kompliziert - trotzdem macht "Madden" der Pille für den Mann alle Ehre.



Schwierigkeit >> einfach bis chwer	
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Madden NFL 08

- Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2 lokal, eine Disc pro Spieler
- Grafik: 8 von 10
- Sound: 8 von 10

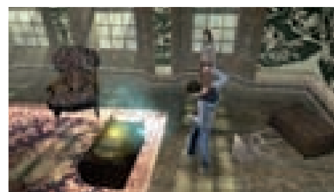
81 von 100 SPIELSPASS

Anspruchsvolle Simulation, die Fans des Sports glücklich machen sollte.

Harry Potter und der Orden des Phönix

Abenteuer >> Action-Adventure

Auf den Heimkonsolen erkundet Ihr bei langen Fußmärschen Geheimnisse, plaudert in belebten Fluren mit Mitschülern und baut Dumbledores Armee auf. Dazu sieht Harrys Abenteuer auch noch prima aus, was man von der PSP-Fassung nicht behaupten kann. Spielerisch beinahe identisch, ruckelt die Handheld-Zauberei konstant, Zwischensequenzen gibt's ohne Sprachausgabe. Zudem gebt Ihr Euch mit weniger Entdeckungsmöglichkeiten zufrieden.



Schwierigkeit >> leicht	
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Harry Potter: Orden des Phönix

- Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 6 lokal, eine Disc pro Spieler
- Grafik: 5 von 10
- Sound: 5 von 10

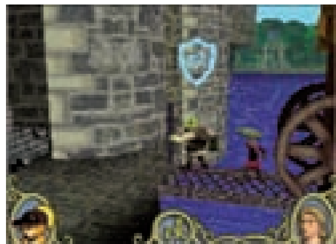
57 von 100 SPIELSPASS

Technisch mäßiges Abenteuer mit viel Herumrennerei und wenig Action.

Shrek der Dritte

Reaktion >> Jump'n'Run

Ähnlich wie auf dem GBA walzt der grüne Trampel Shrek mit dem gestiefelten Kater und Thronfolger Artie durch ein Abenteuer, bei dem gehüpft und viel gerätselt wird. Jede Menge Situationen sind nur lösbar, wenn Ihr die Aktionen des Trios kombiniert, Langohr Esel greift per Stylus gelegentlich helfend ein. Zwar wird Abwechslung nicht groß geschrieben, Spaß macht's aber doch.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Shrek der Dritte

- Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 3, lokal, ein Modul pro Spieler
- Grafik: 6 von 10
- Sound: 5 von 10

57 von 100 SPIELSPASS

Unspektakuläre, aber solide spielbare Hüpferei mit Rätsel-Schwerpunkt.

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

Reaktion >> Jump'n'Run

Jenseits von Gut und Böse findet sich das vermurkste Abenteuer der vier Superhelden wieder. Auf dem DS torkelt Ihr durch 2D-Levels, über deren Optik sich ein GBA schämen würde, verkloppt unmotiviert dämliche Gegner und ärgert Euch über die miese Kollisionsabfrage. Mit Johnny Storm geht's zwiswchendurch in vertikal scrollende Simpelshooter, die aber auch nichts mehr retten.



Schwierigkeit >> einfach

Hersteller	>> Take 2
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Fantastic Four: Rise o.t. Silversurfer

- Multiplayer: nicht möglich
- Grafik: 3 von 10
- Sound: 4 von 10

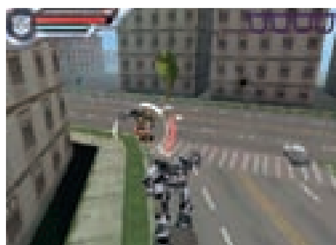
28 von 100 SPIELSPASS

Durch und durch missratene Hüpfspiel-Filmumsetzung ohne jeden Reiz.

Transformers: Autobots & Decepticons

Action >> Third-Person-Shooter

Auf dem DS werdet Ihr gleich doppelt abkassiert, wenn Ihr das ganze Erlebnis wollt – jede Roborasse bekam nämlich ein eigenes Modul spendiert. Immerhin ist das Spiel besser als der PSP-Kollege: Zwar sieht die Grafik reichlich öde und klobig aus, dafür tretet Ihr mit einem Transformer an, der seine Fähigkeiten durch Erfahrung steigert und die Gegend freier erkunden kann.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Transformers: Autobots & D.

- Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
- Grafik: 5 von 10
- Sound: 6 von 10

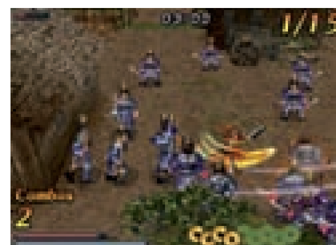
59 von 100 SPIELSPASS

Grafisch triste, aber halbwegs interessante Robo-Action.

Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle

Action >> Massenschlacht

Koei lässt "Dynasty Warriors"-Titel wie am Fließband produzieren; da wundert es, dass der erste DS-Ableger so lange gebraucht hat. Besonders gut ist's nicht geworden, Ihr marschiert mit einem grobschlächtigen Sprite durch die Gegend, metzelt Dutzende gleich aussehende Feinde durch Knöpfchenhämmern nieder und ärgert Euch, dass beim Taktik-Teil die Gegner schummeln.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Koei
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Dynasty Warriors DS

- Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
- Grafik: 5 von 10
- Sound: 5 von 10

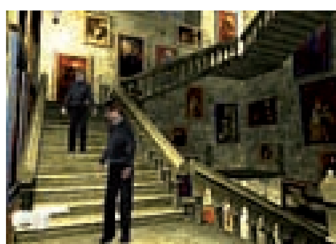
47 von 100 SPIELSPASS

Monotone Dauermetzelei mit Taktikaufsatz und unfairen Gegnern.

Harry Potter und der Orden des Phönix

Abenteuer >> Action-Adventure

Das DS-Spiel enttäuscht auf ganzer Linie: Ihr erkundet eine menschenleere Zauberschule und rast an vorberechneten Hintergründen vorbei, während Ihr Euch über die vermurkste Bedienung ärgert. Per Steuerkreuz lasst Ihr Harry marschieren – aber sobald die Kameraperspektive wechselt, flitzt der Adept prompt in die falsche Richtung. Die Stylus-Zauberei wirkt obendrein aufgesetzt.



Schwierigkeit >> einfach

Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Harry Potter: Orden des Phönix

- Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
- Grafik: 5 von 10
- Sound: 4 von 10

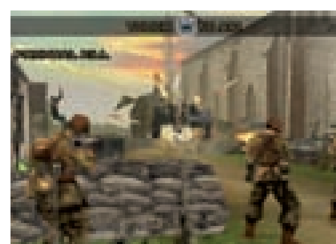
41 von 100 SPIELSPASS

Nervige und eintönige Umsetzung des neuesten "Harry Potter"-Kinofilms.

Brothers in Arms DS

Action >> Third-Person-Shooter

"Brothers in Arms DS" entfacht ein Actionfeuerwerk mit ganz viel Krachbumm, hat aber ständig mit der sensiblen Steuerung zu kämpfen. Während Ihr in den Gefechten zu Fuß nach einiger Zeit den Dreh raus habt, verhält sich Euer Panzer wie ein bockiger Esel – das macht das Ausweichen zur Glückssache. Leider hapert's auch an Abwechslung und Spieltiefe – mehr als Ballern ist nicht.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Brothers in Arms DS

- Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
- Grafik: 8 von 10
- Sound: 7 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

Schicker Militärshooter mit viel Action, aber recht hakeliger Steuerung.



TOP20

An dieser Stelle präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

Sport

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Virtua Tennis 3	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 8
Virtua Tennis World Tour	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 6	PSP	Konami	Fußball	88	Ausgabe 6
NHL 07	PSP	Electronic Arts	Eishockey	86	Ausgabe 5
WWE Smackdown vs. Raw 2007	PSP	THQ	Wrestling	86	Ausgabe 6
Tony Hawk's Underground 2 Remix	PSP	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 5	PSP	Konami	Fußball	85	Ausgabe 2
Tony Hawk's Project 8	PSP	Activision	Skateboard	84	Ausgabe 8
FIFA 07	PSP	Electronic Arts	Fußball	84	Ausgabe 6
Tiger Woods PGA Tour 07	PSP	Electronic Arts	Golf	82	Ausgabe 5
UEFA Champions League 06-07	PSP	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 8
FIFA 07	DS	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 6
Everybody's Golf	PSP	Sony	Golf	81	Ausgabe 1
NBA Live 07	PSP	Electronic Arts	Basketball	81	Ausgabe 5
Madden NFL 08 NEU	PSP	Electronic Arts	American Football	81	Ausgabe 9
SSX on Tour	PSP	Electronic Arts	Snowboard	80	Ausgabe 2
Touch Golf	DS	Nintendo	Golf	79	Ausgabe 2
Mario Slam Basketball	DS	Nintendo	Basketball	79	Ausgabe 5
Fight Night Round 3	PSP	Electronic Arts	Boxen	79	Ausgabe 4
NBA Live 06	PSP	Electronic Arts	Basketball	78	Ausgabe 2

Denken

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Advance Wars: Dual Strike	DS	Nintendo	Runden-Strategie	90	Ausgabe 1
Final Fantasy Tactics: War of the Lions NEU	PSP	Sqare-Enix	Runden-Strategie	90	Ausgabe 9
Nintendogs	DS	Nintendo	Simulation	88	Ausgabe 1
Tetris DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	88	Ausgabe 4
Animal Crossing: Wild World	DS	Nintendo	Simulation	87	Ausgabe 4
Anno 1701	DS	Buena Vista	Aufbau-Strategie	85	Ausgabe 8
Puzzle League DS NEU	PSP	Nintendo	Knobelspiel	85	Ausgabe 9
Exit	PSP	Taito	Knobelspiel	85	Ausgabe 3
Lumines 2	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	84	Ausgabe 6
Lumines	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	83	Ausgabe 1
Field Commander	PSP	Ubisoft	Runden-Strategie	83	Ausgabe 5
Lemmings	PSP	Sony	Knobelspiel	82	Ausgabe 3
Metal Gear Acid 2	PSP	Konami	Runden-Strategie	82	Ausgabe 4
Picross DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	81	Ausgabe 8
Crush	PSP	Sega	Knobelspiel	80	Ausgabe 8
Metal Gear Acid	PSP	Konami	Runden-Strategie	80	Ausgabe 1
Die Sims 2: Haustiere	PSP	Electronic Arts	Simulation	80	Ausgabe 6
Age of Empires: The Age of Kings	DS	THQ	Runden-Strategie	80	Ausgabe 5
Worms: Open Warfare 2	PSP	THQ	Runden-Strategie	79	Ausgabe 9
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Calle	DS	Konami	Kartenspiel	78	Ausgabe 8

Reaktion

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
New Super Mario Bros.	DS	Nintendo	Jump'n'Run	92	Ausgabe 5
LocoRoco	PSP	Sony	Geschicklichkeit	90	Ausgabe 5
Sonic Rush Adventure NEU	DS	Sega	Jump'n'Run	87	Ausgabe 9
Yoshi's Island DS	DS	Nintendo	Jump'n'Run	86	Ausgabe 6
Daxter	PSP	Sony	Jump'n'Run	86	Ausgabe 4
Sega Mega Drive Collection	PSP	Sega	Spielesammlung	86	Ausgabe 6
Sonic Rush	DS	Sega	Jump'n'Run	85	Ausgabe 2
Gottlieb Pinball Classics	PSP	System 3	Pinball	84	Ausgabe 3
Ultimate Ghosts'n Goblins	PSP	Capcom	Jump'n'Shoot	84	Ausgabe 5
Mega Man Powered-Up	PSP	Capcom	Jump'n'Run	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Reloaded	PSP	Capcom	Spielesammlung	83	Ausgabe 6
Me & My Katamari	PSP	Namco	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Remixed	PSP	Capcom	Spielesammlung	82	Ausgabe 5
Mega Man ZX	DS	Capcom	Jump'n'Run	81	Ausgabe 6
Elite Beat Agents NEU	DS	Nintendo	Musikspiel	80	Ausgabe 9
Drawn to Life: Mal-Held sein NEU	DS	THQ	Jump'n'Run	80	Ausgabe 9
Kao Challengers	PSP	Atari	Jump'n'Run	80	Ausgabe 2
Mega Man X: Maverick Hunter	PSP	Capcom	Jump'n'Run	80	Ausgabe 3
Trauma Center: Under the Knife	DS	Atlus	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
The Rub Rabbits	PSP	Sega	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3

Rennspiele

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Mario Kart DS	DS	Nintendo	Fun-Racer	91	Ausgabe 2
Ridge Racer 2	PSP	Namco	Arcade	91	Ausgabe 5
Ridge Racer	PSP	Namco	Arcade	90	Ausgabe 1
Burnout Legends	PSP	Electronic Arts	Arcade	90	Ausgabe 1
DTM Race Driver 3 Challenge	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 7
DTM Race Driver 2	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 1
Wipeout Pure	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 1
Burnout Dominator	PSP	Electronic Arts	Arcade	85	Ausgabe 8
Out Run 2006: Coast 2 Coast	PSP	Sony	Arcade	85	Ausgabe 3
WRC	PSP	Sony	Simulation	84	Ausgabe 2
DTM Race Driver 3: Create & Race NEU	DS	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 9
Test Drive Unlimited	PSP	Atari	Simulation	83	Ausgabe 7
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 1
Need for Speed Carbon: Own the City	PSP	Electronic Arts	Arcade	82	Ausgabe 6
L.A. Rush	PSP	Midway	Arcade	81	Ausgabe 6
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	Take 2	Arcade	80	Ausgabe 1
Need for Speed: Underground Rivals	PSP	Electronic Arts	Arcade	78	Ausgabe 1
Juiced: Eliminator	PSP	THQ	Arcade	78	Ausgabe 5
Sega Rally NEU	PSP	Sega	Arcade	77	Ausgabe 9
MX vs. ATV: On the Edge	PSP	THQ	Simulation	77	Ausgabe 3

Action

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Tekken: Dark Resurrection	PSP	Namco	Beat'em-Up	90	Ausgabe 5
Socom: Fireteam Bravo 2	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	87	Ausgabe 8
Power Stone Collection	PSP	Capcom	Beat'em-Up	86	Ausgabe 6
Metal Slug Anthology	PSP	Atari/Ignition	Jump'n'Shoot	85	Ausgabe 7
Mortal Kombat Unchained	PSP	Midway	Beat'em-Up	85	Ausgabe 6
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Capcom	Beat'em-Up	85	Ausgabe 3
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	85	Ausgabe 4
Gradius Collection	PSP	Konami	Shoot'em-Up	85	Ausgabe 5
Metroid Prime Hunters	DS	Nintendo	Action-Adventure	85	Ausgabe 4
Ace Combat X	PSP	Bandai-Namco	Flugsimulation	84	Ausgabe 6
Ratchet & Clank: Size Matters	PSP	Sony	Jump'n'Run	83	Ausgabe 8
Star Wars: Lethal Alliance	PSP	Ubisoft	Third-Person-Shooter	83	Ausgabe 6
Star Wars: Lethal Alliance	DS	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 6
Twisted Metal: Head-On	PSP	Sony	Vehikel-Shooter	80	Ausgabe 2
Def Jam Fight for NY: Takeover	PSP	Electronic Arts	Beat'em-Up	80	Ausgabe 5
Viewtiful Joe: Double Trouble	DS	Capcom	Beat'em-Up	79	Ausgabe 3
Killzone: Liberation	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	78	Ausgabe 6
Naruto Ultimate Ninja Heroes NEU	PSP	Bandai-Namco	Beat'em-Up	78	Ausgabe 9
Guilty Gear Judgment NEU	PSP	THQ	Beat'em-Up	78	Ausgabe 9
Ultimate Spider-Man	DS	Activision	Action-Adventure	78	Ausgabe 2

Abenteuer

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Legend of Zelda: Phantom Hourglass NEU	DS	Nintendo	Action-Adventure	93	Ausgabe 9
GTA: Vice City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	92	Ausgabe 6
GTA: Liberty City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	91	Ausgabe 2
Mario & Luigi: Partners in Time	DS	Nintendo	Action-Rollenspiel	91	Ausgabe 3
Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	Konami	Action-Adventure	90	Ausgabe 1
Metal Gear Solid: Portable Ops	PSP	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Castlevania: Portrait of Ruin	DS	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Pokémon: Diamant- & Perl-Edition NEU	DS	Nintendo	Rollenspiel	86	Ausgabe 9
Tomb Raider: Anniversary NEU	PSP	Eidos	Action-Adventure	85	Ausgabe 9
Resident Evil: Deadly Silence	DS	Capcom	Action-Adventure	85	Ausgabe 3
Final Fantasy 3	DS	Square-Enix	Rollenspiel	84	Ausgabe 7
Prince of Persia: Rival Swords	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	84	Ausgabe 8
Monster Hunter Freedom 2 NEU	PSP	Capcom	Action-Rollenspiel	83	Ausgabe 9
Tales of Eternia	PSP	Ubisoft	Rollenspiel	82	Ausgabe 2
Prince of Persia Revelations	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 3
Sid Meier's Pirates!	PSP	Take 2	Action-Adventure	81	Ausgabe 7
Undercover: Doppeltes Spiel NEU	DS	dtp	Grafik-Adventure	79	Ausgabe 9
Phoenix Wright: Ace Attornes	DS	Capcom	Grafik-Adventure	79	Ausgabe 3
Driver 76	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	79	Ausgabe 8
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	DS	Square-Enix	Action-Adventure	79	Ausgabe 8

Fragen und Antworten!

Service >>

SEITE 68

GO!CAM FÜR DIE PSP

Was leistet die Handheld-Kamera? Wir zeigen Euch, wie die ersten Fotos und Filme gemacht werden.







PORTRÄT: KIRBY

SEITE 71

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

SEITE 78

FINAL FANTASY TACTICS THE WAR OF THE LIONS

TIPPS & TAKTIKEN

Auf in die Schlacht: Wer in den Rundentaktik-Kampf zieht, sollte gut gerüstet sein. Mit unserer Einführung lernt Ihr, was in Sachen Charakter-Entwicklung sinnvoll ist und wie Ihr am besten trainieren und taktieren solltet.

SEITE 80

UNDERCOVER Doppeltes Spiel

Wer ist der Mörder? Mit unserer ausführlichen Komplettlösung führt Ihr Audrey und John sicher ans Ziel und löst den kniffligen Fall.

PLAYER'S GUIDE



Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen und über Hintergründe des Spiele-Business informieren. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Abenteuers? Kein Problem. Wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern oder wissen, wie Ihr wichtige Peripherie sinnvoll nutzt? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

E-Mail: service@mobile-gamers.de

Know-how >>

Go!Cam



Mit der neuen PSP-Kamera von Sony knipst Ihr unterwegs nicht nur Fotos, sondern werdet zum mobilen Regisseur. Und Action!

Dass die PSP zu mehr als nur zum Spielen taugt, ist nichts Neues. Das Multimedia-Gerät bietet neben Filmgenuss und PS3-Konnektivität nun auch Kamerafunktionen – die Go!Cam macht's möglich. Vom Videotagebuch über schnelle Reiseschnappschüsse bis zu Gag-Clips lässt sich die Peripherie vielseitig einsetzen. Wir verschaffen Euch Durchblick in Sachen Filmerei und prüfen die Go!Cam auf Praxistauglichkeit. *ts*

1 Die Installation

Das Andocken der Hardware gestaltet sich simpel: Schraubt die Kamera einfach an den USB-Port an der Oberseite Eurer PSP. Und schon ist die neue Peripherie einsatzbereit. Voraussetzung ist aber eine aktuelle Firmware-Version (3.40 oder höher).

Die Kamera ist zwar schon einsatzbereit, allerdings bietet Sony zusätzlich die Bild- und Videobearbeitungssoftware "Go!Edit" an. Diese findet sich dummerweise nicht im Lieferumfang, sondern ist als Download unter www.yourpsp.com/goedit/ erhältlich. Ärgerlich: Vorher müsst Ihr Euch bei playstation.com kostenlos registrieren. Und: Nach dem Einloggen funktioniert der Download nur, wenn eine PSP oder ein Memory Stick am heimischen PC angeschlossen ist. Die Software wird nämlich direkt aufs Gerät gespielt.

Sollten alle Versuche scheitern, gibt es zumindest die englische Version zum direkten Download (siehe Internet-Tipps) – ganz ohne Registrierung. Nach dem Herunterladen und Entpacken kopiert Ihr das UCES90027-Verzeichnis in den Ordner PSP/GAME auf dem Memory Stick.



Der Download von "Go!Edit" startet nur, wenn die PSP oder ein Memory Stick an den PC angeschlossen ist.

2 Die Aufnahme

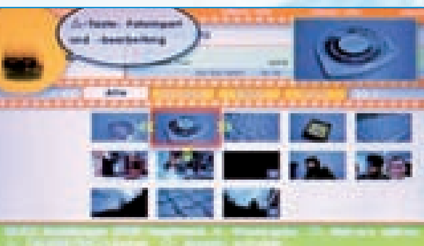
Im Systemmenü der PSP greift Ihr über den Punkt 'Foto' direkt auf die Kamera zu. Mit maximal 1,3 Megapixel knipst Ihr Fotos mittels R-Taste. Ein 2,8facher Digitalzoom, einstellbarer Weißabgleich sowie Belichtung und simple Bildeffekte sorgen für nette Schnappschüsse – zumindest draußen. Bei direkter Sonneneinstrahlung ist jedoch auf dem Bildschirm kaum etwas zu erkennen. In Räumen dagegen sollte ausreichende Beleuchtung vorhanden sein, sonst kommt's schnell zu unschönem Bildrauschen. Ein Blitz, der hier Abhilfe schaffen könnte, fehlt leider. Nachtaufnahmen sind so fast unmöglich. Unproblematischer sind dagegen schnell erstellte Selbstportraits, da die Kamera um 180° schwenkbar ist. Direkt am Gerät könnt Ihr außerdem auf eine Makrolinse wechseln, mit der überraschende Nahaufnahmen gelingen (siehe Bild rechts).

Per Select-Taste schaltet Ihr schließlich in den Filmmodus, um Videos mit bis zu 480x272 Pixel Auflösung – sprich bildschirmfüllend – zu erstellen. Dabei schränkt Euch nur die Größe des Memory Sticks ein. Mit einem Speicher der 1-GB-Klasse sind bis zu zehn Minuten Video bei bester Qualität möglich. Ein seitlich eingebautes Mikrofon bietet zudem eine passable Tonqualität.

Wollt Ihr Eure Werke aufwändiger gestalten, startet Ihr die heruntergeladene "Go!Edit"-Software. Ein Assistent in Form einer Kamera hilft Euch durch die verspielte, unübersichtliche Benutzeroberfläche. Unverständlich: Im Programm sind Fotos auf 640x480 Pixel und Videos auf 15 Sekunden Länge beschränkt. Bei der Aufnahme dürfen zumindest putzige Bilderrahmen mit Naturmotiven oder Perücken als schmuckes Beiwerk zugeschaltet werden.



Um zur Makrolinse für Nahaufnahmen umzuschalten, dreht Ihr den schwarzen Ring.



Im "Go!Edit"-Album blättert Ihr durch Eure Werke oder startet eine Diashow.



3 Die Nachbearbeitung



Für Videos steht eine übersichtliche Zeitlinie zur Verfügung. Effekte können exakt platziert und auch wieder entfernt werden.



Zahlreiche Effekte peppen Fotos auf und verfremden so manchen Zeitgenossen.

Richtig interessant wird's bei der Nachbearbeitung: Videos und Fotos dürfen mit farbigen Beschriftungen (bis maximal 40 Zeichen) oder Stempeln in verschiedenen geometrischen Formen ausgestattet werden. Verformungen, Farbkorrekturen, Blenden, Spiegelungen sowie 45 verschiedene Sounds kommen ebenso zum Einsatz. Diese positioniert Ihr über eine übersichtliche Zeitleiste ähnlich wie bei Profi-Schnittprogrammen. Praktisch: Jeder Effekt wird in einer eigenen Ebene angezeigt und kann bildgenau gestartet und beendet werden. Der Clip darf auch rückwärts ablaufen und beschnitten werden. Nach der Bearbeitung bleibt auf Wunsch das unbearbeitete Original erhalten. Vorgefertigte Templates sorgen schließlich für schnell erstellte Effektfeuerwerke ohne große Einarbeitung.

4 Die Veröffentlichung

Schließlich geht's ans die Weiterverwertung. Zahlreiche Fotodienste lesen direkt Fotodaten von einem Memory Stick aus (zu finden im PICTURE/GO_EDIT-Ordner), um Schnappschüsse auf Fotopapier zu entwickeln. Allerdings ist mangels höherer Bildauflösung nur eine mäßige Qualität zu erwarten.

Um Videos auf den heimischen PC via USB zu übertragen, müssen die Werke in "Go!Edit" erst ins AVI-Format gewandelt werden. Diese finden sich dann im VIDEO/GO_EDIT-Verzeichnis. Geschossene Bilder dürfen dagegen gleich drahtlos per WLAN auf einen PC oder eine andere PSP übertragen werden.

Noch einfacher geht's mit der neuen Slim-PSP, da diese einen TV-Ausgang besitzt. Einfach an den heimischen Fernseher gestöpselt, steht einem netten, aber kurzen Filmabend nichts im Wege.

Go!Cam: Technische Daten	
Abmessungen	4,5 x 2,7 x 1,6 cm (BxHxT)
Gewicht	15 g
Max. Auflösung	Foto: 1.280 x 960 (1,3 Megapixel) / Video: 480 x 272 Pixel
Zirka-Preis	50 Euro
Funktionen	Mikrofon (mono), Makrolinse

Internet-Tipps

Internet-Tipps
Software-Download "Go!Edit"
www.yourpsp.com/goedit
Registrierung
www.eu.playstation.com
Direktdownload "Go!Edit" (englisch)
www.pspfanboy.com/podcasts/UCES90027.zip

Unser Fazit

Die Go!Cam bietet viele gute Ansätze, enttäuscht aber in einigen Belangen. So überzeugt die Peripherie mit einfacher Handhabe für schnelle Schnappschüsse. Leider versagt die Kamera bei unzureichender Beleuchtung. Auch "Go!Edit" erweist sich als zweischneidiges Schwert: Viele Effekte laden zum Herumspielen ein, unerklärlich bleibt aber die leidige Zeitbegrenzung auf 15 Sekunden bei Videos. Auch lassen sich verschiedene Clips nicht aneinanderschneiden. Spannend könnte das Einbinden der Kamera in zukünftige Software sein (z.B. Videochat).

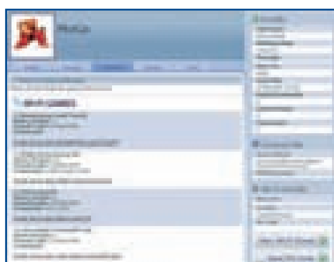


DS-Spieler organisieren sich online

Zufällig ist langweilig: In Web-Communities findet Ihr problemlos neue Online-Freunde und nehmt an Turnieren teil – dem Freundescode (und *Mobile Gamer*) sei Dank!

Während PSP-Spieler mit luxuriösen Online-Funktionen wie eingebautem Forum und Clan-Manager verwöhnt werden, müssen sich DS-Zocker mit zufällig arrangierten Matches und Freundescodes begnügen. Wer etwa neue DS-Freunde finden, sich online verabreden oder eine „Mario Kart“-Clique gründen will, muss sich anderweitig organisieren. Genau das machen DS-Spieler über Online-Communities: Wie das genau funktioniert, erfahrt Ihr an dieser Stelle. *oe*

1 Registriert einen Account



Ihr registriert Euch mit Nick, E-Mail und Passwort, zudem dürft Ihr diverse Kontaktdaten und Eure Spiele angeben.

Inzwischen gibt es einige Webseiten, die DS-Zocker zusammen bringen: Ihr entscheidet Euch zwischen internationalen und deutschen Online-Communities wie Cubed3 und Planet DS (siehe Internet-Adressen). Beim ersten Besuch solltet Ihr einen Account erstellen, damit Euch andere Spieler finden können. Ihr dürft zwar auch als Gast nach Mitspielern suchen, erhaltet dann aber weniger Kontakte. Denn bei weitem nicht alle Zocker machen sich die Mühe, einen Account zu erstellen: Gebt anderen die Chance, Euch zu kontaktieren! Rechts findet Ihr eine Liste WFC-kompatibler DS-Spiele: Nicht aufgeführt haben wir Titel mit bloßen Online-Funktionen wie der Nachrichtendienst von "Final Fantasy 3" und der Leveltausch in „Mario vs. Donkey Kong 2“.

DS-Spiele mit WFC-Modus >>

Name	Hersteller	Spieler
42 Spieleklassiker	Nintendo	1-8
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	1-4
Anno 1701	Ubisoft	1-4
Bomberman Land Touch!	Rising Star	1-4
Contact	Rising Star	1-8
Custom Robo Arena	Nintendo	1-2
Diddy Kong Racing DS	Nintendo	1-6
Jagdfieber	Ubisoft	1-2
Lost Magic	Ubisoft	1-2
Mario Kart DS	Nintendo	1-4
Meteroid Prime Hunters	Nintendo	1-4
Pokémon Diamant/Perle	Nintendo	1-2
Pro Evolution Soccer 6	Konami	1-2
Puzzle League DS	Nintendo	1-4
Sonic Rush Adventure	Sega	1-2
Starfox Command	Nintendo	1-4
Tenchu: Dark Shadow	Nintendo	1-2
Tetris DS	Nintendo	1-10
Tony Hawks American Skateland	Activision	1-2
Tony Hawks Downhill Jam	Activision	1-4
Worms: Open Warfare 2	THQ	1-4

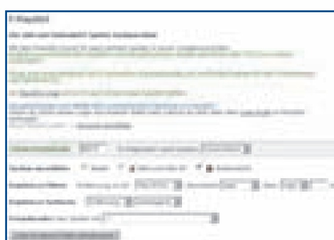
Internet-Adressen >>

Angebot	Link
Deutsche DS-Spieler	www.planetds.de
Internationale Community	www.cubed3.com/wifi/
Online-Infos	www.nintendowifi.de/gaminghub/Gamehub.jsp

2 Kontaktiert Online-Zocker



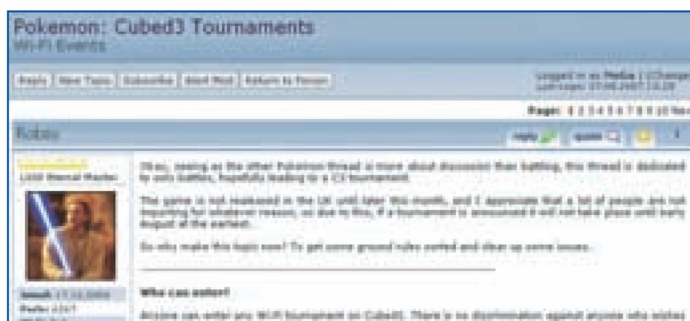
Bei Nintendo-WiFi lassen sich zu den meisten Online-Spielen aktuelle Besucherstatistiken und Bestenlisten einsehen.



Organisiert WiFi-Partys: Auf dem Planet DS lassen sich auch DS-Spieler in Eurer Nähe aufstöbern.

In Eurem Profil vermerkt Ihr Spiele, Freundescodes und Kommentare (z.B. „Pokémon-Anfänger auf Level 20“), damit sich die Auswahl präzise treffen lässt. Bei Planet DS darf man über die Postleitzahl nach örtlich nahen Spielern suchen, damit sich die Mitglieder auch in der realen Welt zusammen raufen können – man verabredet sich über Nachrichten. Im Profil von Cubed3 gibt's dagegen den Status: Ihr könnt den Marker auf 'Online' setzen und so spontan auf Mitspieler warten oder nach aktiven Zockern suchen. Aber welche Online-Spiele sind überhaupt beliebt? Aktuelle Daten über Spielerzahlen und Stoßzeiten findet Ihr sowohl in der Online-Community als auch auf der WiFi-Homepage von Nintendo. Unter 'Gaming Hub' lassen sich zu einzelnen Titeln diverse Statistiken, Grafiken und sogar Weltranglisten studieren.

3 Veranstaltet Turniere



Lasst weder Fragen offen noch unfaire Tricks zu: Der Erfolg eines Turniers hängt von dessen Regeln und Preisen ab.

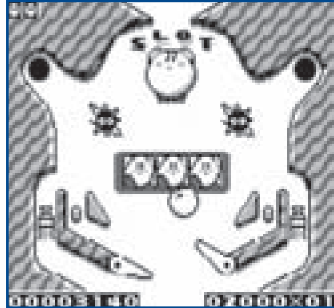
Über die Communities lassen sich auch richtige Turniere veranstalten. Diese werden in den Foren angekündigt; meldet Euch an oder organisiert einen eigenen Wettbewerb. Damit alles glatt läuft, solltet Ihr vorher die Regeln genau festlegen. Etwa bei „Pokémon“-Turnieren muss klar sein, welche Exemplare erlaubt sind und welche Levels sie haben dürfen – sonst gewinnen nur Trainer mit den legendären Pokémon. Die einzelnen Matches werden über den Freundescode ausgetragen und deren Ergebnisse im Forum-Thread veröffentlicht.

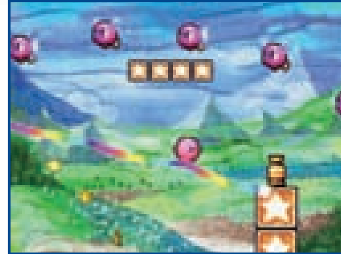
Es finden sich sogar Turniere, bei denen es Preise zu gewinnen gibt. Ihr könnt allerlei Merchandise-Artikel, aber auch virtuelle Prämien wie optimal trainierte Pokémon abstauben – möge der beste Zocker gewinnen!

Handheld-Helden: Kirby

Mario und Sonic kennt jeder. In unserer neuen Rubrik rücken wir Videospiel-Charaktere ins Rampenlicht, die oft im Schatten eben jener Stars stehen. Den Anfang macht der nimmersatte Kirby.







Kirby im Laufe der Jahre: Links im Zwist mit König Nickerchen, in der Mitte als Flipperkugel und rechts als Kullerbällchen im DS-Kritzelspiel "Power Paintbrush".

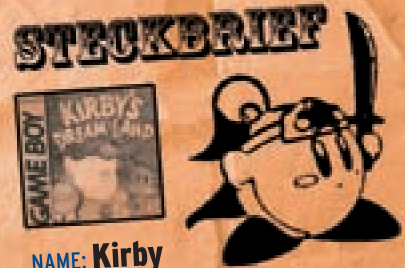
"Autsch! Was soll denn das?! Nur weil ich rund, flauschig und elastisch bin, brauchst Du Dich noch lange nicht auf mich zu setzen – ich bin doch kein Sitzkissen! Aber ok, wenn Du schon Platz genommen hast, kann ich Dir ja meine Geschichte erzählen.

Das Licht der Welt habe ich 1992 auf dem Game Boy in "Kirby's Dream Land" erblickt. Meine Eltern sind die japanischen Entwickler von HAL Laboratory. Wie mir diese später allerdings erzählten, war meine Geburt so nicht geplant: In der Entwicklungsphase meines ersten Spiels sollte ich nur ein Platzhalter sein. Mein Vater (der damals erst 19-jährige Masahiro Sakurai) und seine Entwickler-Freunde fanden mich aber so süß, dass sie mich letztendlich doch nicht ersetzten. Gute Entscheidung: Mit fünf Millionen verkauften Exemplaren startete ich gleich voll durch (bis heute übrigens mein erfolgreichster Auftritt). Aber weißt du was? Ehrlich gesagt, bin ich davon genervt, dass mich alle so süß und knuddelig finden. Ich kann nämlich auch anders...

Diät? Nein, danke!

Wenn mir auf meinen Streifzügen jemand dumm kommt, reiße ich einfach meine riesige Klappe auf und sauge den Blödmann ein. Das Kopieren von Gegnerfähigkeiten beherrsche ich allerdings erst seit meinem zweiten Abenteuer auf dem NES. Seitdem spucke ich Gegner nicht mehr einfach aus, sondern nehme ihre Eigenschaften an. Verschlucke ich z.B. einen Ritter, schalte ich Gegner fortan mit einem Schwert aus. Mampfe ich dagegen einen besonders 'coolen' Gegner, verwandle ich andere Feinde mit meinem Atem in Eiswürfel. Erstaunlich, dass ich das bei meinem ersten Einsatz noch nicht beherrschte – zeichnet mich diese Fähigkeit heute doch maßgeblich aus.

Manchmal verdamme ich meine runde Erscheinungsform. Die stiftet die Entwickler nämlich immer wieder dazu an, mich in die kuriosesten Spiele zu stecken: In "Kirby's Pinball Land" (Game Boy) musste ich etwa als Flipperkugel herhalten. In "Kirby's Dream Course" (Super Nintendo) wurde ich gar als Golfball über Kurse gedroschen. Diese Einsätze machen mich – obwohl ich sonst ein harmoniebedürftiger Kerl bin – echt zornig. Zum Glück kann ich bei meinen regelmäßigen "Super Smash Bros."-Einsätzen (nur auf Konsole) richtig Dampf ablassen. Dort blase ich dem blöden Nintendo-Klempner so richtig den Marsch. Und dasselbe mache ich gleich mit Dir, wenn Du nicht endlich von mir runtergehst!" *ak*



NAME: Kirby

GEBOREN: 1992 auf dem Game Boy

ERKENNUNGSMERKMALE: rosa, rund und verfressen

GRÖSSTE STÄRKEN: schluckt Gegner und kopiert deren Fähigkeiten; bläst sich selbst auf und fliegt herum

GRÖSSTE SCHWÄCHEN: verfressen, oft aufgeblasen, schlechter Sänger

ÄRGSTER WIDERSACHER: König Nickerchen (engl.: King DeDeDe)

HOBBYS: Prügeln bei "Super Smash Bros." (auf Konsole)



Kirby und kein Ende: Neben allerlei Merchandise-Artikeln gab es auch Animes und Mangas mit dem rosa Wonneproppen.

Alle "Kirby"-Handheldspiele im Überblick

Titel	System	Genre	Veröffentlichung
Kirby's Dream Land	Game Boy	Jump'n'Run	1992
Kirby's Pinball Land	Game Boy	Flipper	1993
Kirby's Dream Land 2	Game Boy	Jump'n'Run	1995
Kirby's Block Ball	Game Boy	Geschicklichkeit	1995
Kirby's Star Stacker	Game Boy	Knobelspiel	1997
Kirby Tilt'n'Tumble *	Game Boy Color	Geschicklichkeit	2000
Kirby: Nightmare in Dream Land	Game Boy Advance	Jump'n'Run	2002
Kirby & the Amazing Mirror	Game Boy Advance	Jump'n'Run	2004
Kirby: Power Paintbrush	Nintendo DS	Geschicklichkeit	2005
Kirby: Mouse Attack	Nintendo DS	Jump'n'Run	2007

* nicht in Europa erschienen (mit Bewegungssensor ausgestattet)

Sprechstunde >>



Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de

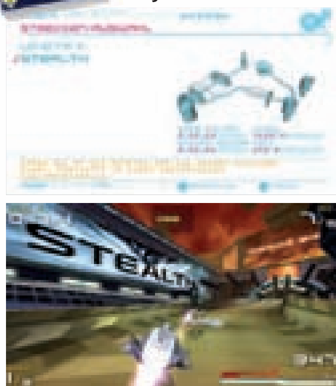
Versteckte Wipeout-Kurse

Hallo *Mobile Gamer*, ich weiß, dass Ihr gerade eine stressige Zeit habt, weil die nächste Ausgabe bald in die Läden kommt. Trotzdem erlaube ich mir ganz dreist, Euch mit einer Frage zu belästigen.
Ich habe neulich beim Stöbern im Internet eine UMD mit dem Titel "Stealth" entdeckt. Mit der Disc sollen eine Handvoll Levels für "Wipeout Pure" einhergehen. Sind diese Levels exklusive Zugaben? Oder kann man sich diese auch auf der entsprechenden Internetseite der PSP (wo ich mich bereits eifrig bedient habe) herunterladen?

H. Granzer, via E-Mail

MOBILE GAMER Auf der "Stealth"-UMD gibt es tatsächlich als Gimmick eine spielbare Version von "Wipeout Pure" mit zwei Strecken und zwei Raumschiffen. Ein Gleiter ähnelt dem "Stealth"-Jet, während die Piste mit zahlreichen Werbebannern für den Film zugepflastert wurde. Diese Dreingabe ist exklusiv und nirgendwo sonst zu erhalten, also auch nicht auf Sonys PSP-Portal. Ehrlich gesagt verpasst Du aber auch nicht viel, mehr als ein Gag ist das Ganze nicht. Die beste und billigste Chance an die Disc zu kommen ist ein Besuch bei Ebay, dort wird "Stealth" in der Regel für weniger als 10 Euro gehandelt.





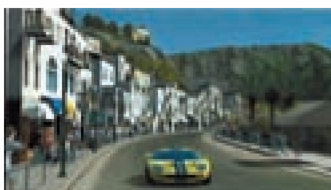
PSP Film und Spiel in einem – das gab's nur auf der "Stealth"-UMD.

Wo bleibt Gran Turismo?

Hallo liebe Redaktion, erst einmal ein großes Lob für Eure Zeitschrift. Aber nun zu meiner Frage. Seitdem ich eine PSP besitze, freue ich mich darauf, endlich "Gran Turismo Mobile" spielen zu können, doch der Release-Termin wurde seither immer wieder verschoben. Weiß man denn schon Genaueres über das Spiel? Wann und ob es überhaupt erscheint? Danke für Eure Antwort im voraus.

Sebastian Schuck, via E-Mail

MOBILE GAMER Hallo Sebastian, zu "Gran Turismo Mobile" gibt es gute und schlechte Nachrichten. Die positive Meldung zuerst: Die PSP-Version des heißersehnten Rennsimulators soll tatsächlich noch erscheinen. Allerdings kommt nun die unerfreuliche Botschaft: Das Team von Kazunori Yamauchi konzentriert sich erst auf "Gran Turismo 5" für die Playstation 3 – wenn die Fortsetzung für die Heimkonsole fertig ist, wird an der Mobilfassung gearbeitet. Das kann also noch ganz schön lange dauern, denn "Gran Turismo 5" ist derzeit für Juli 2008 angekündigt – fest drauf verlassen kann man sich bei den detailversessenen Entwicklern aber nicht; oft gab es schon heftige Verzögerungen.



PSP Mehr als diese Konzeptgrafik gibt es von "GT Mobile" leider nicht.

Action Replay teurer geworden?

Ich habe sehr interessiert den Artikel über das Action Replay DS und das Trainer Toolkit gelesen (Ausgabe 8). Im Fazit auf Seite 67 habt Ihr dann geschrieben, dass das Action Replay DS zirka 20 Euro kostet. Ich habe nun im Internet gesucht und gesucht. Leider kann ich die Schummelhilfe nicht unter 30 Euro finden. Wo bekomme ich es denn für weniger Geld her?

Sascha Flach, via E-Mail

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen der letzten Ausgaben.

Ausgabe 8, Seite 43: Das pfiffige Richter-Drama **Phoenix Wright** für den DS (77 von 100 Punkten) war zwar korrekt als Grafik-Abenteuer genrefiziert, hat sich aber zu den Denkspielen gesellt. Seltsam, muss es doch die Konkurrenz im eigenen Lager nicht fürchten...

Ausgabe 6, Seite 33: Eigentlich kein Fehler, aber doch etwas seltsam – bereits zum Jahreswechsel 2006/2007 testeten wir Capcoms **Mega Man ZX** für den DS. Damals hieß es, dass der Titel "in Kürze" erscheint. Nun ja, aus der "Kürze" wurde ein gutes halbes Jahr, denn erst vor wenigen Wochen ist der charismatische Mix aus Hüpfspiel und Ballerei in Deutschland veröffentlicht worden. An unserer Wertung von 81% halten wir natürlich fest.

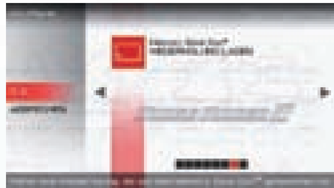
 Hallo Sascha, 20 Euro wurde uns damals vom englischen Hersteller als unverbindliche Preisempfehlung genannt. Aber auch unsere Recherchen haben ergeben, dass es momentan (Stand Anfang September) nicht unter 25 Euro plus Porto zu bekommen ist. Das preiswerteste Angebot haben wir beim wsp-store auf Ebay gefunden. Wahrscheinlich war es ein Missverständnis – basierend auf den unterschiedlichen Währungen Pfund (England) und Euro (Deutschland). 20 englische Pfund sind nämlich genau 30 Euro...

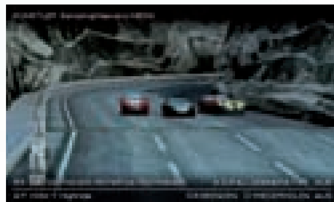
Replay bei Ridge Racer 2

 Liebes *Mobile-Gamer*-Magazin, erst einmal ein Lob an Euch! Das Heft ist echt klasse, nur weiter so. Doch nun zu meiner Frage zum PSP-Spiel "Ridge Racer 2": Dort kann man seine Wiederholungen speichern, aber ich schaffe es nicht, diese wieder anzuschauen. Ich habe schon in diversen Internet-Foren gefragt, doch auch hier herrscht Ratlosigkeit. Vielleicht wisst Ihr ja mehr und könntet meine Frage mit Antwort in Eurem nächsten Magazin drucken. Vielen Dank und freundliche Grüße,

Christoph Eisold, via E-Mail

 Hallo Christoph, diese Funktion haben die Entwickler in der Tat etwas versteckt. Des Rätsels Lösung ist der 'AV-Player' im Optionsmenü. Mit dem kannst Du nicht nur die Musikstücke von "Ridge Racer 2" in Ruhe und ohne störende Motorengeräusche oder Quassselkommentator genießen. Dazu laufen stets flotte Rennen automatisch ab – und genau hier kannst Du auf Wunsch Deine gespeicherten Wiederholungen einspielen lassen, wie unsere Bildschirmfotos zeigen.





PSP Eure besten Rennen schaut Ihr im AV-Player nochmal an.

Maximale Helligkeit der PSP

 Hallo liebe Gamer! Bei der Sony PSP gibt es drei Helligkeitsstufen, die sich mit der Helligkeitstaste durch mehrmaliges Drücken einstellen lassen. Befindet sich die PSP im Netzbetrieb, kann man die hellste Einstellung, nennen wir sie Stufe 3, einstellen. Im Batteriebetrieb schaltet die PSP jedoch immer auf Stufe 2 herunter (anscheinend der Energiesparmodus). Ich möchte jedoch auch im Batteriebetrieb das hellste Bild haben. Gibt es in der Systemeinstellung eine Möglicheit, das zu verändern? In der Betriebsanleitung habe ich leider nichts gefunden.

Sung-Soo Park, via E-Mail

 Lieber Sung-Soo, da hat Sony schlicht was dagegen. Tatsächlich besitzt die PSP drei bzw. vier Einstellungen, wobei die letzte nur anwendbar ist, wenn das Handheld an der Steckdose hängt. Deine Vermutung in Sachen Energieersparnis ist korrekt; zugunsten der längeren Batterielaufzeit hat Sony diese Stufe beim Mobilbetrieb gesperrt. Auf legale Weise kannst Du das leider nicht ändern, aber vielleicht gibt's demnächst diese Option. Schließlich wurde in einem der letzten System-Updates auch die Tempodrosselung der CPU aufgehoben – und die frisst schließlich noch mehr Energie.

Endlich Geheimtipps

 Dank Eures Heftes weiß ich endlich, welche Spiele abseits der bekannten und im Fernsehen beworbenen Titel ("Pokémon" etc.) für mich geeignet sind. Kein anderes Magazin erlaubt einen solch kompletten Überblick. Vielen Dank! Ohne Euch hätte ich Perlen wie "Metal Slug Anthology" , "Exit" oder "Cooking Mama" nie und nimmer gekauft. Ich hoffe, Ihr bleibt uns Mobilspielern noch ganz lange erhalten.

Herbert Fischerau, via E-Mail

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Jan Königsfeld (jk), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Michael Herde (mh), André Kazmeier (ak), Julia Brauer (jb), Christian Grasser (cg)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Email: service@mobile-gamers.de

Layout: w.m.graphiX - Werbeagentur

Titelmotive: Sonic & Mario at the Olympic Games © Sega/Nintendo; Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung:
Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 7



Ausgabe 8

Die Ausgaben 7 und 8 der *Mobile Gamer* könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind leider ausverkauft.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte. Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken bei.

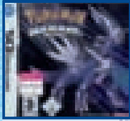
Ausgabe 7 ○ Ausgabe 8 ○

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

Spieletipps >>



Pokémon: Diamant- und Perl-Edition

Kampf & Training

Farbige Trainer-Karten

Die nachfolgend gelisteten Aufgaben könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge erledigen. Mit jedem erreichten Ziel gewinnt Ihr einen Stern, den Ihr benötigt, um Farbe in Eure Trainer-Karten zu bringen. Insgesamt fünf Sterne gilt es zu verdienen. Den Kampf gegen die Top-4-Trainer solltet Ihr nur mit extrem gut trainierten Pokémon (Level 60 bis 70) aufnehmen.

Besiegt die Top 4
Gewinnt einen beliebigen Master Rank Super Contest
Gewinnt 100 Kämpfe im Kampfturm
Gewinnt 50 Flaggen im Untergrund
Schnappt sie Euch alle: 493 Pokémon sammeln

Schneller Brüter

Das Ausbrüten eines Pokémon-Eis kann Euch in kritischen Fällen wie eine Ewigkeit vorkommen. Um die Zeitspanne bis zum Schlüpfen des Neugeborenen zu verkürzen, solltet Ihr Euch möglichst schnell ein Pokémon mit der Fähigkeit 'Magmapanzer' (z.B. Camerupt) oder 'Flammkörper' in Eure Party holen. Pokémon mit 'Flammkörper' könnt Ihr der folgenden Liste entnehmen.

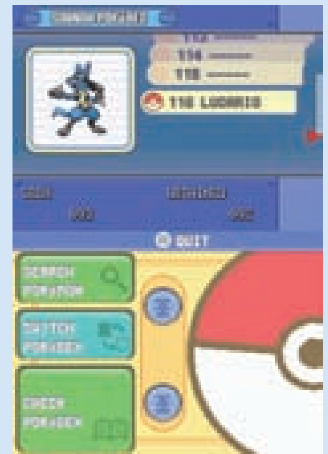
Magmar Fangrate: 45
Schneckmag Fangrate: 190
Maqcargo Fangrate: 75
Magby Fangrate: 45
Magbrant Fangrate: 30

Dex-Upgrade & Freundespark

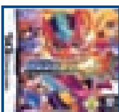
Der Nationaldex ist ein besonderer Pokédex, der es erlaubt, Arten aus mehreren Regionen zu scannen. Um das Schmuckstück freizuschalten, müsst Ihr zunächst einen Plausch mit Prof. Rowan halten. Dann macht Ihr Euch auf die Reise durch die Region Sinnoh und scannt alle 150 Pokémon der Gegend in Eurem Pokédex. Danach kehrt Ihr zurück ins Labor und sprecht mit Rowan. Das ruft Professor Eich auf den Plan, der Euren Pokédex im Nu aufmotzt. Sobald Ihr den Nationaldex ergattert habt, könnt Ihr auf der Route 221 den Freundespark finden. Hier tauscht Ihr gesammelte Pokémon der Perl- oder Diamant-Edition mit älteren GBA-Versionen von "Pokémon"-Spielen. Die Pokémon dürfen keine Briefe bei sich tragen, sonst klappt der Transfer nicht.

Geheimgeschehen

Sprecht im zweiten Stock des Fernsehturms von Jubelstadt den Reporter an und wählt die Dialogoptionen 'Alle glücklich' sowie 'WiFi-Connection'. Dadurch schaltet Ihr die Geheimgeschehen frei.



Im Nationaldex könnt Ihr alle 493 Pokémon des Spiels erfassen.



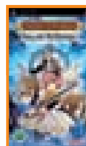
Mega Man ZX

Geburtstag

Stellt die Systemuhr des DS auf Euer Geburtsdatum ein. Betretet den Abschnitt C-1 und untersucht dort die Gebäude mit dunkler Türe. In einem der Gebäude wartet die liebe Sherry auf Euch und versorgt Euch mit leckerem Geburtstagskuchen, der immerhin acht Lebenspunkte wiederherstellt.

Alte GBA-Bosse

Falls Ihr im Besitz der GBA-Module "Mega Man Zero 3" oder "Mega Man Zero 4" seid, solltet Ihr diese in den GBA-Slot Eures DS stecken und dann "Mega Man ZX" starten. Jetzt könnt Ihr die Bosse des jeweiligen GBA-Spiels im neuen DS-Abenteuer finden.



Tales of the World: Radiant Mythology

Erfahrung & Kampftipps

Orientierung im Kampf

Verzichtet im Kampf-Modus von "Tales of the World: Radiant Mythology" auf die Analog-Steuerung und lenkt Euren Charakter komplett per Digi-Kreuz durch das Scharmützel. Auf diese Weise vermeidet Ihr teure 'Artes'-Fehlschüsse.



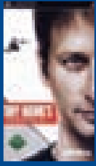
Richtet Ihr Euch per Digi-Kreuz auf den jeweiligen Gegner aus, gehen 'Artes'-Angriffe wie dieser Feuerball seltener daneben.

Erfahrungspunkte-Boost

Vor Eurer offiziellen Aufnahme bei 'Ad Libitum' begleitet Euch Anführer Kratos auf einer Mission in die verlassene Bastion. Der knifflige Dungeon ist zu diesem Zeitpunkt eigentlich eine Nummer zu groß für Euren schwächlichen Charakter. Wenn Ihr Euch bei den Kämpfen aber im Hintergrund haltet und Kratos die Drecksarbeit überlasst, könnt Ihr massig Erfahrungspunkte einstreichen, ohne dafür allzu viele Prügel einstecken zu müssen. Zögert das Ende der Mission außerdem hinaus, damit Kratos länger in der Party bleibt, um so noch mehr Erfahrungspunkte zu sammeln.

Tony Hawk's Project 8

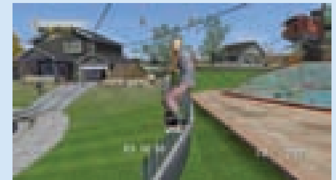
Passwörter



Cheats

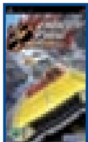
Folgende Passwörter geben Euch die Möglichkeit, diverse Persönlichkeiten und Gimmicks in "Tony Hawk's Project 8" zu aktivieren. Gebt die Codes im Cheat-Menü von "Tony Hawks Project 8" ein.

Cheat	Code
Volle Statuswerte	allthebest
Twin freischalten	badverybad
'Perfect Manual'-Cheat	frontandback
'Immer Spezial'-Cheat	jammypack
'Perfect Rail'-Cheat	balancegalor
'Unendlich Fokus'-Cheat	shellshock
Inkblot Deck freischalten	birdhouse
Bum freischalten	enterandwin
Christian Hosoi freischalten	hohohosoi
Maskottchen freischalten	manineedadate
Colonel und Wache freischalten	militarymen
Kevin Staab freischalten	mixitup
Alle Decks freischalten	needaride
Anchorman freischalten	newshound
Jason Lee freischalten	notmono
Travis Barker freischalten	plus 44
Immobilienmakler freischalten	sellsellsell
Big Realtor freischalten	shescaresme
Vater und Sohn	strangefellows
Zombie freischalten	suckstobedead
Modell freischalten	themedia
Nerd freischalten	wearelosers
Gothic Schuhe freischalten	hateandpround
Spezial-Cheat	yougotitall



Rollbrett-Anfänger freuen sich: Mit unseren Cheats klappen solche Grinds auf Anhieb.

Crazy Taxi: Fare Wars



Crazy Taxi 1

Die Cheats funktionieren mit der PSP-Version von "Crazy Taxi 1" auf der UMD.

Cheat	Eingabe
'Another Day'-Modus	R-Taste in der Charakter-Auswahl drücken und dann halten
Taxi-Fahrrad	L+R in der Charakter-Auswahl drücken
Experten-Modus	L+R drücken, während die Charakter-Auswahl lädt
Keine Pfeile	R+Start halten, während die Charakter-Auswahl lädt
Keine Richtungsangaben	L+Start halten, während die Charakter-Auswahl lädt

Crazy Taxi 2

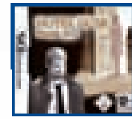
Folgende Cheats funktionieren mit der PSP-Version der Fortsetzung "Crazy Taxi 2". Gebt sie bei der Charakter-Auswahl ein.

Cheat	Eingabe
Experten-Modus	▲ + Start gedrückt halten und Charakter auswählen
Keine Pfeile	Start gedrückt halten und Charakter auswählen
Keine Richtungsangaben	▲ gedrückt halten und Charakter auswählen



"Woah, die Zeit rennt Euch davon": Im knallharten Experten-Modus wird unter anderem das Zeitlimit deutlich verschärft.

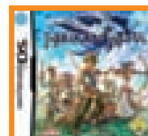
Hotel Dusk: Room 215



Bonus-Szene

Vermeidet jeglichen 'Game Over'-Bildschirm, wenn Ihr "Hotel Dusk: Room 215" durchspielt. Werdet Ihr aus dem Hotel geworfen oder auf Euer Zimmer geschickt, ladet Ihr am besten einen Spielstand ohne 'Game Over'-Aufzeichung. Zur Belohnung dürft Ihr nach dem Abspann eine zusätzliche Szene genießen, die so manches Rätsel des Mysterie-Knobbelspiels in einem anderen Lichte erscheinen lässt

Heroes of Mana

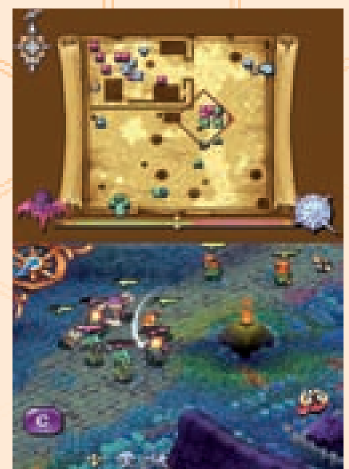


Wegpunkte

Wie Ihr bereits in unserem Test lesen konntet, ist die Wegfindung der "Heores of Mana" nicht gerade das Gelbe vom Ei. Wenn Ihr Euch aber folgende Verhaltensweisen angewöhnt, könnt Ihr die meisten Frustmomente diesbezüglich vermeiden. Erstens: Sobald Ihr einer Truppe einen Marschbefehl gegeben habt, wartet Ihr, bis Euch die Pfeile auf dem Boden den Weg der Einheiten anzeigen. So könnt Ihr frühzeitig mangelhafte Routen erkennen und korrigieren. Durch die geringe Spielgeschwindigkeit habt Ihr fast immer Zeit für diese Überprüfung. Zweitens solltet Ihr frisch erschaffene Einheiten sofort von der Nightswan wegbewegen und etwas abseits aufstellen. Auf diese Weise vermeidet Ihr Umwege für die Rabbit-Sammeleinheiten.

Schützenhilfe

Überwacht Eure Einheiten, sobald Ihr irgendwo auf der Karte Schlachtlärm hört. Gerade die Fernkämpfer stellen sich gerne unnötig nahe an die Front oder stehen außerhalb ihrer eigenen Schussreichweite. Regelt in diesen Fällen flugs mit dem Stylus nach, um Kollateralschäden zu vermeiden.



Die beiden Bogenschützen oben rechts stehen zu weit vom Gegner weg, um in den Kampf einzugreifen. Regelt in solchen Fällen per Stylus nach.



Sim City DS

PASSWÖRTER

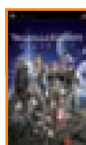
Denkmäler

Gebt die Passwörter im Menü 'Museum' unter 'Landmark Collection' und 'Passwort' ein. Alle Gebäude dürft Ihr in Eurer Stadt errichten.

Denkmal	Passwort
Anglikanische Kathedrale	kipling
Arc de Triomphe	gaugin
Atomic Dome	kawabata
Big Ben	orwell
Bowser Castle	hanafuda
Brandenburger Tor	gropius
Coit Turm	kerouac
Conciergerie	rodin
Daibatsu	mishima
Edo Schloss	shonagon
Eiffelturm	camus
Gateway Arch	twain
Grand Central Station	f. scott
Große Pyramiden	mahfouz
Hagia Sofia	ataturk
Helsinki Kathedrale	kivi
Himeji Schloss	hokusai
Holstentor	durer
Independence Hall	mlkingjr
Jefferson Memorial	thompson
Kokkai	soseki
Lincoln Memorial	melville
Liver Building	dickens
Melbourne Cricket Ground	damemelba
Moai	allende
Mt. Fuji	hiroshige
Nationalmuseum Taiwan	yuantlee
Neuschwanstein	beethoven
Palace of Fine Arts	bunche
Palacio Real	cervantes
Paris Opera	daumier
Parthenon	callas
Pharos	zewail
Sagrada Familia	dali
Sphinx	haykal
Tower of London	maugham
Washington Monument	capote



Plant schon frühzeitig Lücken im Stadtbild ein, um Platz für die Denkmäler zu erhalten.



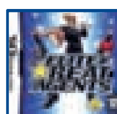
Valhalla Knights

Zehn Punkte gratis

Wenn Ihr einen neuen Charakter erschafft, solltet Ihr genau neun Buchstaben für dessen Namen verwenden. Dann bekommt Ihr nämlich zehn Gratis-Punkte, die Ihr in die Fähigkeiten des frisch gebackenen Heroen investieren könnt.

Starke Monster

Speichert, nachdem Ihr das Spiel durchgespielt habt und sprecht am Eingang des Kerkers mit der Wache. Bejaht die Frage, ob Ihr ein 'echter Abenteurer' seid und die Monster werden extrem stark. Sprecht nochmal mit der Wache für den Normalzustand.



Elite Beat Agents

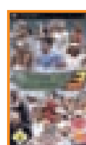
Bonus-Episoden

Insgesamt drei Bonus-Stücke könnt Ihr freischalten, wenn Ihr bei bestimmten Songs den angegebenen Rang in unserer Liste erreicht.

Song	Bedingung
Cher: Believe	Captain of Soul: 4. Rang
Jackson 5: ABC	King of the Beat: 6. Rang
Destiny's Child: Survivor	Legendary Agent: 9. Rang

Commander Kahn

Um den kauzigen Commander Kahn freizuschalten, müsst Ihr sämtliche Songs durchspielen.

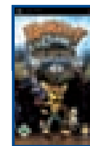


Smash Court Tennis 3

Freischaltbare Waren

Für schlappe 18.000 Punkte dürft Ihr die beiden folgenden Items im Pro Tour Shop kaufen, wenn Ihr sie vorher freigeschaltet habt.

Item	Bedingung
Galaga Tennisschläger	Schaltet den harten Schwierigekeitsgrad von Galaga-Tennis frei und gewinnt den US National Open Grand Slam zwei Jahre in Folge
Pac-Man Tennisschläger	Schaltet den harten Schwierigkeitsgrad von Pac-Man-Tennis frei und gewinnt die Grand Slam Titel von Lyon und von den Australien Open



Ratchet & Clank: Size Matters

Set-Rüstungen

Sammelt die im Folgenden aufgelisteten Gegenstände, um besondere Set-Rüstungen freizuschalten.

Set	Gegenstände
Feuerbombe	Mega-Bombenhelm Torso & Stiefel Wildfeuer-Handschuhe
Eis II	Crystallix-Helm Hyperboreanischer Torso Handschuhe & Stiefel
Schock Kristall	Elektroschock-Helm Stiefel & Handschuhe Crystallix-Torso
Stalker	Wildfeuerhelm Chamäleon-Torso Stiefel 'Sludge Mk 9'-Handschuhe
Triple Wave	Wildfeuerhelm Elektroschock-Torso 'Sludge Mk 9'-Handschuhe
Wildburst	'Sludge Mk 9'-Helm Wildfeuer-Torso 'Sludge Mk 9'-Handschuhe

Online Dan-Skin

Diese spezielle Textur dürft Ihr in Online-Matches anlegen, wenn Ihr in den Multiplayer-Modi 'Iron Lombax', 'Deathmatch' und 'Capture the Flag' jeweils fünf Spiele gewinnt.

Cheats & Spezial-Items

Die folgenden Gegenstände und Codes könnt Ihr für die korrekte Zahl von 'Titanium-Bolts' oder Skill-Punkten freischalten.

Item	Kosten
Piraten-Skin	6 Titanium-Bolts
Ratchetzilla Skin	9 Titanium-Bolts
Tropen-Skin	4 Titanium-Bolts
Hardcore-Modus	24 Skillpunkte
Super Bloom	12 Skillpunkte
gespiegelte Levels	10 Skillpunkte
Waffen vertauschen	16 Skillpunkte

FINAL FANTASY TACTICS
THE WAR OF THE LIONS

TIPPS & TAKTIKEN

Studiert die Kunst des Krieges: Acht goldene Regeln für erfolgreiche Feldherren!

Trotz eines Tutorial und computergesteuerter Helfer ist der Einstieg in "Final Fantasy Tactics" alles andere als leicht. Schon in den ersten Kämpfen werdet Ihr vor knifflige Herausforderungen gestellt. Weil's keinen 'Neustart' gibt, sollte jede Auseinandersetzung wohl vorbereitet sein. *Mobile Gamer* gibt Euch einen Crash-Kurs in Charakterentwicklung, Kampftaktik und optimalem Training. *oe*

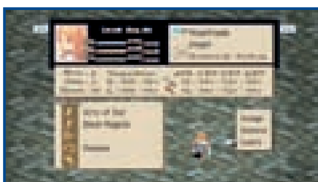
1. Organisiere die Party



Der Steinwurf ist die erste Fernattacke Eurer Kämpfer. Es kommt nämlich oft vor, dass gerade kein Feind in Reichweite der Klinge ist.

"Final Fantasy Tactics" entlässt Eure Party Stück für Stück in die Selbstständigkeit. Erst steuert Ihr nur einen Helden, dann bis zu vier Figuren. Weitere computergesteuerte Begleiter geben erst einige Story-Kämpfe später die Steuerung an Euch ab, dann dürft Ihr sechs Krieger in die Schlacht schicken. Am Besten bezieht Ihr die Computer-Kumpane zunächst kaum in Eure Taktik ein, weil sie oft wenig kameradschaftlich handeln. Außerdem bleiben sie der Party erhalten, auch wenn Ihr sie nicht wiederbelebt. Eure Helden müssen sich erstmal die lebensnotwendigen Grundtalente aneignen, kauft sie nach jedem Kampf mit Job-Punkten: Besorgt Euch die Squire-Talente 'Stone', 'Slave' und 'Focus'. Als Chemiker sollte zudem jede Figur die Anwendung von 'Potion' und 'Phoenix Down' beherrschen. So können alle Helden offensiv kämpfen und Kameraden Hilfestellung geben – das verschafft Euch eine solide Basis.

2. Entwickelt die Helden



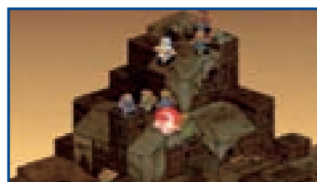
Kauft gleich zu Beginn wichtige Talente: Wer einfach zum nächsten Kampf weiter klickt, wird überrannt.

Wer sich als Squire und Chemiker bildet, kann schon bald neue Berufe wählen. Weil sich die Talente verschiedener Berufe im Angriffsmenü vereinen lassen, solltet Ihr die Helden vielfältig trainieren – lasst jeden mal den Zauberer, den Heiler und den Ritter spielen. Bei einer gemischten Party sammeln die Figuren übrigens auch Erfahrung beim Zusehen: Ein Sechstel der Job-Punkte für eine Aktion gibt jede Figur ihren Kameraden ab. Mit der entsprechenden Ausrüstung in der Tasche könnt Ihr so flexibel die Jobs wechseln, wenn die Mission es erfordert. Denn jeder Beruf besitzt nicht nur individuelle Talente, sondern beeinflusst auch die Statuswerte der Figur. Mit dem Wechseln von Jobs könnt Ihr Eure Party etwa deutlich schneller machen oder besser kraxeln lassen. Studiert unsere Tabelle!

JOB-EINFLUSS AUF EURE SPIELFIGUR

Job	HP	MP	Speed	Attack	Magic	Move	Jump
Archer	100%	85%	100%	120%	100%	3	3
Bard	55%	65%	100%	30%	150%	3	3
Black Mage	75%	160%	100%	60%	190%	3	3
Calculator	65%	105%	50%	50%	90%	3	3
Chemist	80%	100%	100%	80%	100%	3	3
Dancer	60%	65%	100%	125%	120%	3	3
Geomancer	110%	125%	100%	120%	140%	4	3
Knight	120%	105%	100%	130%	100%	3	3
Lancer	120%	65%	100%	130%	60%	3	4
Mediator	80%	95%	100%	80%	100%	3	3
Mime	140%	65%	130%	130%	150%	4	4
Monk	140%	65%	130%	130%	150%	4	4
Ninja	70%	65%	130%	140%	90%	4	4
Oracle	75%	145%	100%	50%	160%	3	3
Samurai	75%	120%	100%	140%	120%	3	3
Squire	100%	100%	100%	100%	100%	4	3
Summoner	70%	170%	90%	50%	160%	3	3
Thief	90%	65%	120%	110%	70%	4	4
Time Mage	75%	160%	100%	50%	170%	3	3
White Mage	80%	160%	100%	100%	140%	3	3

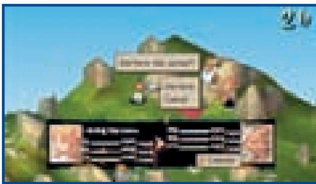
3. Plant die Route



Der Chemiker schleudert die Items auf seine Kameraden. Postiert ihn auf einer Anhöhe, damit er Feinde überwerfen kann.

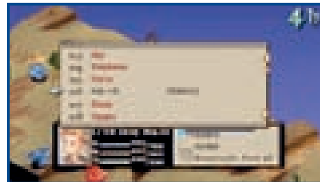
Bei den Kämpfen spielt das Terrain eine wichtige Rolle. Es verschafft einzelnen Berufen Vorteile, die sie geschickt einsetzen sollten. Darauf gründet die Strategie der Party, denn die cleveren Gegner nehmen sich überlegene Feinde zuerst vor. Rückt deshalb als geschlossene Truppe vor und erobert eine vorteilhafte Position, von der aus sich alle Feinde leicht bekämpfen lassen. Etwa beim Kampf in den Slums positioniert Ihr die Helden hinten in der Ecke und kraxelt hoch auf die zweite Dachetage: Sobald Ihr den Schützen oben aus dem Weg geräumt habt, seid Ihr im Vorteil. Denn eine erhöhte Position verschafft nicht nur Schützen, Stein- und Item-Werfern bessere Trefferchancen, sondern erleichtert auch Nahkämpfern den Angriff. Ansonsten attackiert Ihr Feinde von der Seite oder in ihrem Rücken: Das erhöht nicht nur den möglichen Schaden, sondern beugt auch Block oder Konter vor. Bei der Formation stellt Ihr gefährdete Einheiten in die zweite Reihe, das müssen aber nicht unbedingt immer Schützen und Zauberer sein. Etwa beim Kampf mit der Diebesbande müssen die Ritter einen weiten Bogen am Wasser entlang zu den Heilern laufen – sonst werden sie von den Dieben bezaubert und kämpfen für die Gegenseite.

4. Lernt den Feind kennen



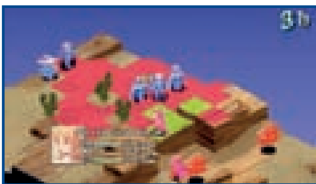
Vorsicht, Konterattacke: Vor jedem Angriff wird eine Statistik eingeblendet, die viel über den Gegner verrät.

Im Kampf ist Euch nicht nur das Wissen um des Gegners Stärken, sondern auch um seine Schwächen von Nutzen. Diese lernt Ihr einerseits durch Probieren, andererseits durch Studieren. Vor jedem Angriff verrät eine Statistik die Prognose über zu erwartenden Schaden, Trefferwahrscheinlichkeit und ob der Feind eine Konterattacke beherrscht. Damit könnt Ihr die Monster ausspionieren; probiert etwa verschiedene Elementzauber, um den höchstmöglichen Schaden auszuloten. Außerdem dürft Ihr kontrollieren, ob Euch der Gegner zuvorkommen kann. Das ist vor allem für Zauberer und Schützen wichtig, die für ihre Talente etwas Vorbereitungszeit benötigen. Zeigt in der Manöverauswahl auf die 'Charge'-Angriffe und drückt das Steuerkreuz nach rechts, um ein neues Fenster mit der Rundenliste aufzurufen - diese verrät, wann Euer Manöver zum Einsatz kommt. Lediglich der Sprungangriff des Lancers lässt sich nicht vorab berechnen, die benötigte Zeit variiert bei jedem Versuch.



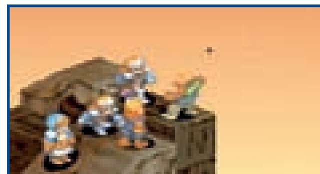
Wer in der Manöverauswahl nach rechts lenkt, öffnet die Zugtabelle. Unser Baldric schießt erst nach den Zügen von sechs Monstern.

5. Waffen und Zauber



Blockiert den Vormarsch des Feindes: 'Charge'-Zauber legt Ihr auch auf leere Felder, wenn dort später Gegner auftauchen.

Die Fernattacken erlauben einige Kniffe, mit denen Ihr den Feind entscheidend schwächt. So kann ein Bogenschütze den Feind in seine Reichweite kommen lassen, um ihn in der nächsten Runde anzugreifen und dann den Rückzug anzutreten - einem Nahkämpfer kann er einige Runden aus dem Weg gehen. Diese Taktik lässt sich mit den 'Charge'-Manövern kombinieren; nur beim Zielen muss der Gegner in Eurer Reichweite sein. Beachtet dabei aber auch die Feindbewegungen, sonst schleppt das Monster Euren Zauber zwischen Eure Reihen. Das gilt auch für die Fernwaffen und Wurfgeschosse mit gerader Flugbahn. Wer einem Armbrustschützen in die Schusslinie läuft, wird statt des Ziels getroffen. So lässt sich auch ein feindlicher Chemist blockieren: Stellt Euch zwischen ihn und seinen angeschlagenen Kameraden, dann kann er ihm kein Item zuwerfen. Es lohnt sich zudem, den Glücksfall zu kalkulieren. Wie der Steinwurf ermöglichen auch manche Schusswaffen einen Rempeleffekt, der den Gegner ein Feld zurück wirft. Greift von einer taktisch klugen Seite an, um den Feind von Plattformen und Absätzen, aber auch in den Radius von Zaubern zu stoßen.



Werft Steine auf Gegner, die am Abgrund stehen: Mit etwas Glück purzeln sie hinunter.

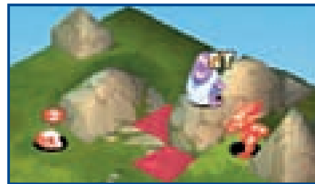
6. Klasse Kombinationen



Einige Talente der Ritter scheinen wenig nützlich zu sein; kombiniert mit dem 'Equip Gun'-Talent sind sie aber eine tolle Waffe.

Im Laufe der Party-Entwicklung werden Eure Helden auf einige Talente und Items stoßen, die auf den ersten Blick nur begrenzt sinnvoll sind. So lassen sich zwar mit dem Ninja-Throw allerhand Hieb- und Stichwaffen als durchschlagskräftige Wurfgeschosse nutzen, die Munition ist für den praktischen Einsatz aber zu teuer. Anders verhält es sich, wenn der Held gleichzeitig den Waffendiebstahl des Diebs beherrscht - benutzt einfach die Klingen Eurer Feinde. Andere Manöver wie der Regeneratorzauber (Regen) und das 'Move-HP Up"-Talent des Mönchs entfalten erst ihre volle Wirkung, wenn sie gemeinsam auf ein Ziel gezaubert werden. Mächtige Kombinationen sind auch Magiekonter und Magieverstärker sowie das 'Equip Gun'-Talent des Meditierenden und die Kriegskünste des Ritters; letztere ermöglicht die Anwendung der 'Art of War' aus der Distanz. Beachtet bei Eurer Taktik auch die Wirkung der Ausrüstung: Wenn Ihr Eure Ritter etwa mit den 'Chameleon Robes' ausstattet, werden sie vom 'Holy'-Zauber geheilt - während die umstehenden Feinde Schaden nehmen.

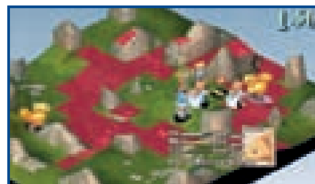
7. Kampf um die Schätze



Sobald Freund oder Feind nieder geschmettert werden, erscheint ein Zahlenschild. Es zeigt die Runden bis zum Abdanken.

Drei Runden können Freund und Feind wiederbelebt werden, sonst verschwinden sie ins Nirvana. Mit ihrem Ableben machen sie folgenden Truppen Platz und hinterlassen oftmals Schätze. Diese dienen nicht nur der Bereicherung, sondern entscheiden unter Umständen den Kampfverlauf. So können die Helden mit Kristallen Energie und Zauberkraft heilen. Das gilt natürlich auch für die Gegner, die Euch allzu gern die Kostbarkeiten wegschnappen - Manch erschöpfter Zauberer wird dadurch gefährlich. Aber nicht nur deshalb solltet Ihr die Extras sammeln: Manche Kristalle lehren auch Talente, außerdem findet Ihr Schatzkisten mit wertvoller Ausrüstung - sowohl Heil-Items als auch Waffen und Rüstungen. Ein alternativer Vorrat schadet nie, so könnt Ihr vor einem kniffligen Match blitzschnell zu den optimalen Berufen wechseln.

8. Training mit Zufallskämpfen

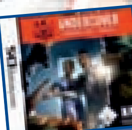


Nehmt Euch erst die anderen Gegner vor und umzingelt dann die Chocobos: Dann könnt Ihr sie kloppen und Euch heilen lassen.

Euch fehlt ein bestimmtes Talent oder Erfahrung, um im bevorstehenden Story-Kampf zu dominieren? Dann trainiert Ihr mit Zufallskämpfen, auf die Ihr an den grünen Punkten der Weltkarte trefft - lauft einfach drüber. Die Stärke der Monster orientiert sich dabei immer am Erfahrungslevel des Gruppenführers. Trainiert ihn einfach weniger, dann werden die Monster nicht so schnell stärker. Am besten klappt's mit feindlichen Chocobos: Isoliert und umzingelt sie, dann wirkt ihr Heilzauber auch auf Eure Helden. Jede Aktion wird mit Job-Punkten belohnt, auch wenn sie der Party schadet. Deshalb könnt Ihr jetzt reihum zuschlagen und heilen: Zögert den Sieg solange hinaus, wie es Euch beliebt. Die Hauptsache ist, dass sowohl Chocobos als auch Kameraden am Leben bleiben. Die wirren Keilereien spielen sich zwar etwas sinnlos, bringen aber massig Erfahrung im Job.



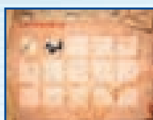
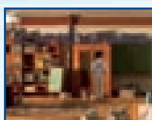
UNDERCOVER
Doppeltes Spiel



PLAYER'S GUIDE

Verloren im Rätsel-Labor?
***Mobile Gamer* hilft Euch durch spannende Abenteuer.**

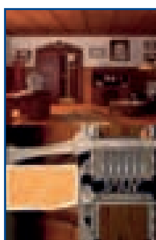
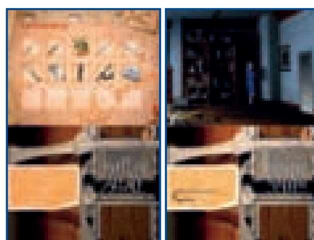
TAG

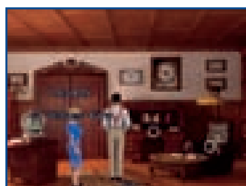
Wählt den Draht im Inventar an und klickt damit auf den Aktenschrank.

Nach dem einleitenden Gespräch mit der Sekretärin Audrey sieht sich Prof. Russell in seinem Büro um und nimmt folgende Gegenstände mit: Aus der Tasse vom Schreibtisch das Vogelschrot, vom Bücherregal den Gummischlauch und den Draht aus dem Abfalleimer. Mit dem Draht macht er sich am Aktenschrank zu schaffen und aktiviert das erste 'Schlossknacken'-Minispiel.

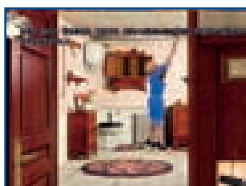
Minispiel: Schlossknacken

Im Spiel werdet Ihr vier Schlösser mit dem Draht knacken müssen. Ihr geht immer gleich vor: Beginnend mit dem ganz rechten Stift biegt Ihr den Draht zurecht, indem Ihr mit dem Stylus darüberstreicht. Dann tippt Ihr auf die Schlossöffnung, um den Draht hineinzuschieben. Jetzt seht Ihr, ob die rote Linie auf dem Stift mit der im Schloss übereinstimmt. Arbeitet Euch auf diese Weise von rechts nach links durch, bis der Verschluss aufgeht.



Der mächtige Sekretär rechts von der Tür enthält die Karte.

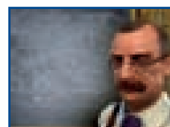
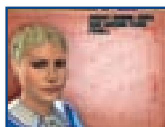


Mit dem Besen verschafft sich Audrey Zugang zum Lüftungssystem.

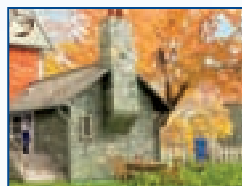
Auf dem Weg zum Hauptquartier macht John einen Umweg über das Büro von Dr. Cutter, wo er eine Metallstange links vom Schreibtisch findet, und über das Aerodynamik-Labor, in dem er eine Säge einsackt. Im oberen Stockwerk des Hauptquartiers spricht John zuerst mit Audrey und besucht dann Sir William und dessen Gast Colonel Travers. Zurück im Vorzimmer bespricht er sich nochmal mit Audrey, nimmt den Brieföffner vom Schreibtisch und untersucht den Sekretär, der die Karte der Einrichtung enthält. Ab sofort können John und Audrey per Stylus-Tipper ihren Standort wechseln.

Nun übernimmt Audrey das Ruder und betritt die Damentoilette im Gang vor ihrem Büro, wo sie aus dem Regal an der Rückwand einen kleinen Schlüssel entwendet. Mit diesem öffnet John den großen Schrank an der rechten Wand der Herrentoilette und entnimmt ihm einen Besen, den er umgehend bei Audrey abliefert. Die kann jetzt das Lüftungsgitter an der Decke der Damentoilette anheben und das Chefbüro abhören.

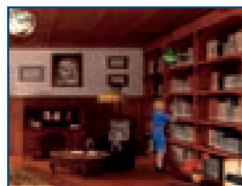
Nach einer Besprechung mit John versucht Audrey, ihren Papagei Albert aus seinem Käfig auf dem Schreibtisch in ihrem Büro zu locken und fragt nach einem Fehlversuch Prof. Bartholomew im Antriebslabor um Rat.

Tippt auf die korrekte Dialogoption.



Die Körner wandern hier automatisch in Audreys Inventar.



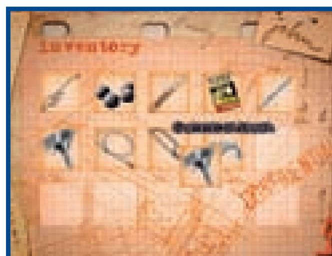
Wird Alberts Weg richtig geblockt, fliegt er ins Chefbüro.

Im Bürotrakt stellt sie Dr. Oswald dieselbe Frage und marschiert danach zum Wachhaus. Wache McFee verweist Audrey auf die Frage nach Vogelkörnern zum Kräutergarten rechts vom Wachhaus.

Zurück in Audreys Büro lockt sie Albert aus dem Käfig und öffnet die Tür zu Sir Williams Büro. Professor Russell stellt sich so vor den Schreibtisch, dass er die Flugroute blockiert. Jetzt scheucht Audrey Albert per Besen vom Bücherregal.

Während Audrey ihren Vogel wieder einzufangen versucht, dringt John per Draht und Schlossknacken-Minispiel in das Gästezimmer im unteren Stockwerk des Hauptquartiers ein. Dort nimmt er die Gardinenschnur vom Fenster sowie den Trichter vom Nachttisch und zieht diesen im Inventar auf den Gummischlauch, um ein Stethoskop zu improvisieren.

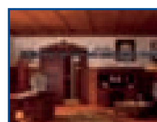
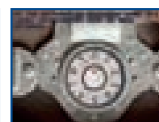
Nach einem weiteren Minispiel ist es wieder Zeit für eine Unterredung mit Audrey. John macht sich auf den Weg zum Antriebslabor und wird dort von Prof. Bartholomew auf die Leiter links im Hangar geschickt.



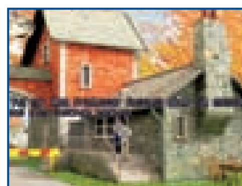


Tippt den Gummischlauch im Inventar an und zieht ihn auf den Trichter.

Minispiel: Panzerknacker

Dreht ganz langsam am Rad, bis der obere Teil des Schlosses blinkt und ein Klicken ertönt. Dann dreht Ihr das Rad ebenso langsam in die andere Richtung, bis das Signal wiederholt wird. Wiederholt den Vorgang, bis das Schloss aufgeht.



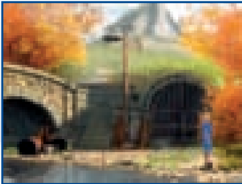
Nächster Stopp Gasthaus. Leider darf John das Gelände nicht verlassen.

Oben öffnet er die Kiste mit dem Brieföffner und nimmt eine Geschosshülse heraus, die er mit Öl füllt und sie dann zu Prof. Bartholomew nach unten bringt. Dieser schickt John auf der Suche nach einem Schraubenschlüssel direkt zu Dr. Oswald im Bürotrakt, die ihn gleich wieder zurück sendet, weil sie eine Quittung vom Professor möchte. Entnervt erklärt John Audrey die Sachlage und überlässt ihr das Gespräch mit Dr. Oswald. Audrey bringt John den Schraubenschlüssel von Dr. Oswald, der trägt ihn weiter zu Prof. Bartholomew und wird nun endlich mit einer neuen Örtlichkeit auf der Karte belohnt: dem Gasthaus. Hier sieht sich Audrey um.

Minispiel: Dart



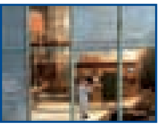
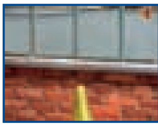

Legt den DS vor Euch auf den Tisch und schubst den Pfeil in der Mitte des Bildschirms sanft Richtung 20. Seid Ihr eingespielt, trefft Ihr auch andere Zahlen, um die letzten Würfe punktgenau zu setzen.


Das Schilf wächst ganz rechts am Rand des Bildes.

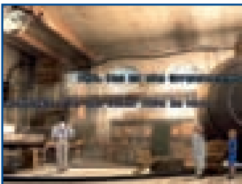
Im Pub muss Audrey ein Dartspiel gewinnen. Das erhaltene Bier vom Barkeeper serviert sie den Agenten, dann verlässt sie das Gasthaus und erkundet den Weg auf der Rückseite des Gebäudes. Der führt zu einem Bach, von dem sie ein Schilfrohr mitnimmt.

Das überreicht sie John, der daraufhin Wache McFee um Ausgang bittet. Nach einem Gespräch kombiniert John den Vogelschrot im Inventar mit dem Schilfrohr und benutzt das so gebastelte Blasrohr mit dem Fenster links am Sprengstofflabor, was das nächste Minispiel einleitet.

Minispiel: Blasrohr

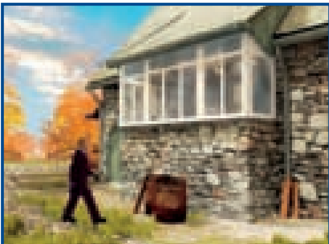
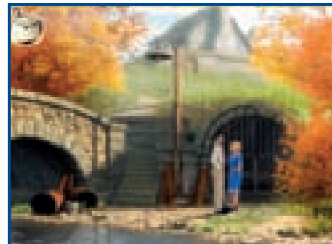



Beobachtet erst Professor Cutters Bewegungsablauf und schießt auf ihn, wenn er stillsteht. So müsst Ihr nicht vorhalten und trefft garantiert.


Sobald Audrey den Professor nach seinem Labor fragt, fängt dieser an zu erzählen.

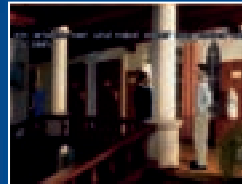
Professor Cutter wirft John gleich wieder aus seinem Labor, also wird Audrey mit der Aufgabe der Ablenkung betraut. Sie verwickelt den Professor in ein Gespräch und betrachtet dann die Sprengkammer, was diesen zu einem langwierigen Monolog veranlasst. Jetzt kann John den Whiskey von Cutters Schreibtisch klauen und ihn zu Wache McFee bringen.

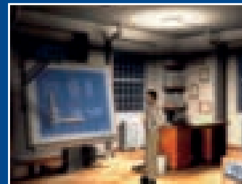
Sobald McFee mit dem Whiskey glücklich ist, steuert John die Rückseite des Gasthauses an und wartet auf Audrey, die sich im selben Bildschirm positioniert, um Schmiere zu stehen. Nach ihrer Ankunft klettert John auf das Fass hinter dem Gasthaus und belauscht das Gespräch der Agenten. Danach verstecken sich John und Audrey beim Bach hinter dem Gasthaus und warten, bis der Agent wieder weg geht.

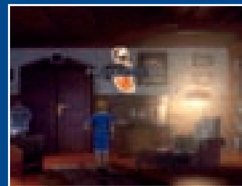


Hier findet Euch der Mann im schwarzen Anzug garantiert nicht.

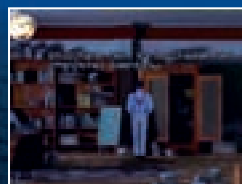


NACHT


Wählt im Erdgeschoß die rechte Treppe, um oben links herauszukommen.


Die Stiefel links neben dem Mülleimer gehören dem Mörder. Oder etwa nicht?


Das kleine Bild an der Wand enthält den nächsten Hinweis.

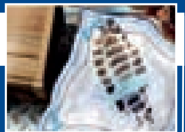

Ritze-Ratze voller Tücke sägt den Ständer John in Stücke.


Erst wenn der Enterhaken gedämpft und McFee abgelenkt ist, kann John die Mauer erklettern.

Professor Russell verwickelt Agent McAllistair im oberen Stockwerk des Hauptquartiers in ein Gespräch, während Audrey den rechten Treppenabsatz im Erdgeschoß des Hauptquartiers wählt, um unbemerkt in das Büro von Sir William zu gelangen.

Hier durchsucht sie die Personalakten und berät sich danach mit John im Erdgeschoß. John klettert auf die Öl-Plattform im Antriebslabor und betrachtet die Fußspur. Aus dem Gasthaus nimmt er den Wischlappen von der Theke und fertigt damit einen Abdruck von der Fußspur auf der Plattform an. Den Fußabdruck trägt John ins Büro von Prof. Bartholomew im Bürotrakt und vergleicht ihn mit den alten Stiefeln vor dessen Schreibtisch.

Minispiel: Durchreiben



Keine Kunst: Schraffiert solange über die Mitte des Touchscreens, bis der Abdruck durchgerieben ist.

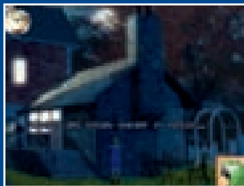
Nach einem Wortwechsel mit Audrey lenkt John wie vorher den Agenten im oberen Stockwerk des Hauptquartiers ab, während Audrey in ihrem Büro das Gruppenbild rechts neben der Tür zu Sir Williams Büro betrachtet.

Nach dem Informationsaustausch im Erdgeschoss vergleicht John den Fußabdruck mit dem Abdruck am Boden vor dem Eingang zu McFees Kräutergarten rechts vom Wachhaus. Per Draht und Schlossknacken-Minispiel verschafft sich der Professor Zugang zum Wachhaus, untersucht drinnen das Paket auf dem Tisch und nimmt die Teleskoplinsen mit. Draußen wimmelt John Wache McFee ab und geht in sein eigenes Büro, wo er mit der Säge den Kleiderständer absägt.

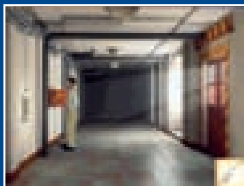
Im Inventar kombiniert John die Gardinenschnur mit dem Kleiderständer und den so zusammengestückelten Enterhaken mit dem Wischlappen, auf dem sich der Fußabdruck befindet. Mit dem gedämpften Enterhaken klettert John die Mauer auf der linken Seite des Wachhauses empor, während Audrey Wache McFee mit Geplapper ablenkt.



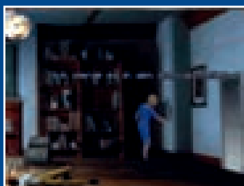




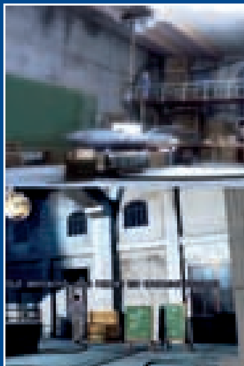
Albert, der Meister der Ablenkungsmanöver.



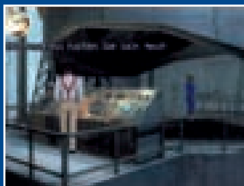
Praktisch: Gleich neben dem Serviceaufzug findet John den Sicherungskasten.



Mit dem Knopf neben dem Aufzug könnt Ihr diesen hoch und runter bewegen.



Zuerst muss Audrey in Position stehen, dann kann John ihr das Kabel hinüberreichen.



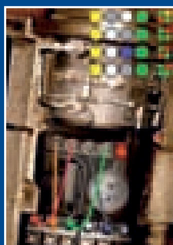
So sieht die Startposition für das Windkanal-Minispiel aus.

Um John Zeit zu verschaffen, nimmt Audrey Albert vom Zaun beim Kräutergarten und stopft ihn ins Fenster des Wachhauses. Dann spricht sie mit Professor Cutter im Sprengstofflabor und schickt die Schnapsnase zu McFee. Oben im Turmzimmer betrachtet John das Inventar des Raumes und spricht nach seiner Begegnung mit Wache McFee mit Audrey.

Nachdem der Schraubenzieher vom Telefontisch ganz rechts im Labor von Professor Bartholomew besorgt wurde, geht es ins Büro von Dr. Oswald, wo Körper und Kiste untersucht werden. Audrey fasst in den Serviceaufzug und bekommt einen Stromschlag. John geht in den Keller des Bürotraktes und öffnet in einem weiteren Schlossknacken-Minispiel und mit seinem Draht die Türe des Sicherungskastens.

Nach der Sequenz öffnet Audrey die Bombenkiste mit dem Schraubenzieher. Falls sich dieser in Johns Inventar befindet, kann er Audrey das Werkzeug durch den Aufzug hochreichen. Auf demselben Weg sendet Audrey John die Bombe in den Keller hinunter, wo dieser den Sprengkörper auf den Boden stellt und in einem Minispiel entschärft.

Minispiel: Bombenstimmung

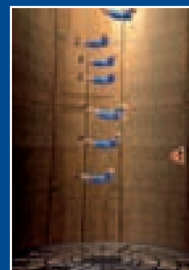


Die Lösung liegt in den Hinweisen der vier Farbkugeln. Durch systematisches Probieren findet Ihr heraus, welcher Draht eine grüne Farbkugel erzeugt - diesen behaltet Ihr. Dann probiert Ihr am nächsten Anschluss die verbliebenen Drähte und so weiter.

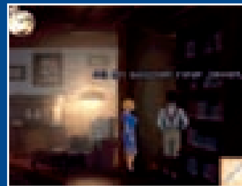
Nach der Entschärfung schaltet John den Strom nochmal ab und haut oben dreimal mit der Metallstange gegen Dr. Oswalds Türe, um diese zu öffnen. John steckt jetzt das Stromkabel in Dr. Oswalds Aerodynamik-Labor in die Wartungsluke oberhalb der Leiter, während Audrey auf der anderen Seite in Professor Bartholomews Labor wartet, um den Stecker in Empfang zu nehmen.

Mit dem Schraubenzieher öffnet John den Sicherungskasten in Professor Bartholomews Antriebslabor und schaltet den Strom an. Im Aerodyamik-Labor bezieht Audrey Stellung im Windkanal, während John das Steuerpult bedient und das Windkanal-Minispiel beginnt.

Minispiel: Windkanal



Die Situation kann knifflig sein, wenn Ihr nicht wisst, was Ihr tut. Haltet die Stylus-Spitze immer auf Audrey und versucht sie im Luftstrom zu halten, so dass sie ganz nach oben fliegt: Zieht Ihr den Stylus nach unten, segelt Audrey auf den Bildschirm zu (wird größer); zieht ihr nach oben, flieht sie in den Hintergrund (wird kleiner). Seitliche Bewegungen lassen Audrey nach links und rechts segeln. Stellt sie Euch einfach wie einen Hubschrauber vor, dann düst Ihr mit ihr flott nach oben.

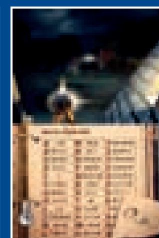


Die Geheimtür im Bücherregal ist gut versteckt, hält aber nicht viel aus.

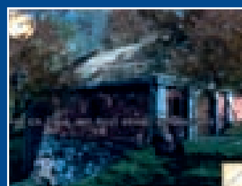
Nach der Sequenz setzt Audrey ihren Papagei auf das Geländer vor dem Windkanal, um Agent Miller abzulenken. John füllt die Patronenhülse am Bach hinter dem Gasthaus mit Wasser und weckt damit den vor dem Wachhaus schlafenden Professor Cutter. Im oberen Stock spricht die mit einem Besen ausgestattete Audrey mit Agent McAllistair und versperrt mit dem Stiel die Tür zur Herrentoilette, nachdem er darin verschwunden ist. Audrey untersucht in ihrem Büro die Spuren vor dem Bücherregal und John stemmt mit der Metallstange die Geheimtür darin auf. Danach nimmt John den Imbusschlüssel vom Dach mit und spielt das Morsespiel.

Minispiel: Morsen





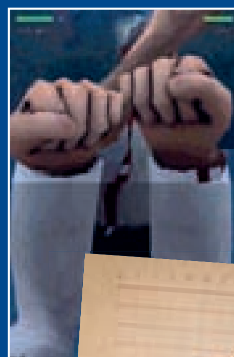
Ein Punkt auf dem karierten Schreibfeld markiert ein kurzes Signal, ein Strich ein langes. Die fertige Nachricht seht Ihr auf unseren Bildern. Antwortet am Schluss, indem Ihr den Schalter links unten viermal lang, einmal kurz und einmal lang antippt.



In diesem Pumpenhäuschen beginnt das große Finale von "Undercover".

John verschafft sich per Metallstange Zugang zum Gitter links unten am Fuße des Pumpenhäuschens und entfernt drinnen die Bretter von der Tür. Mit dem Imbusschlüssel öffnet er den Schacht am Boden des Häuschens und steigt hinab. Wenn Audrey durch die geöffnete Tür hinterher gekommen ist, nimmt sie von John die Bretter und klemmt sie unter das Gitter, wenn dieses von John hochgekurbelt wurde. Nachdem John im Kanal verschwunden ist, spricht Audrey im Gasthaus mit Colonel Travers. Nach einem letzten Faustkampf-Minispiel gegen den Verräter ist Johns Unschuld bewiesen und das "Doppelte Spiel" erfolgreich beendet.

Minispiel: Faustkampf



Vergesst die Deckung und haut abwechselnd mit der Rechten und der Linken ins Gesicht Eures Gegners. Bekommt Ihr den Rhythmus richtig hin, blockt Ihr etwaige Angriffe Eures Kontrahenten durch Konterschläge.



Gute Unterhaltung!

Extended >>

AB SEITE 96

...WERTANLAGE: GAME & WATCH



Noch vor Game Boy & Co. erfreute Nintendo die mobile Zockergemeinde mit LCD-Handhelds. Die Game & Watch-Geräte sind Uhr und Spiel zugleich – und erfreuen sich heute noch der Sammlergunst.

Wir daddeln mit!



AB SEITE 84

...HOCHTECHNOLOGIE: HANDY

Neue Spiele, neue Hardware: Neben Tests der immer besseren Handy-Games findet Ihr nun auch die spannendsten neuen Mobiltelefone in der *Mobile Gamer*.

AB SEITE 88

...GÜNSTLING: GAME BOY ADVANCE

Es neigt sich dem Ende zu: Noch wird der GBA mit einigen Spieleneuheiten bedacht – ob ein Überraschungshit dabei ist, verraten unsere Tests. Neu in der *Mobile Gamer*: Ab sofort gibt's jede Ausgabe ein zweiseitige Feature zu einem speziallen GBA-Thema.



AB SEITE 92

...KLASSIKER: PSone AUF PSP



Auf ein Neues: Wer sich schon zu Zeiten einer PSone mit Videospielen beschäftigt hat, darf nun manch' Klassiker auf der PSP nachspielen – für wenige Euro als Download über die PS3.

Leseführung >>

Die ganze Welt des mobilen Entertainments



Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie den legendären Game & Watch-Modellen von Nintendo. Neu im Extended-Portfolio: Die größten Hits der ersten Playstation sind nun auf der PSP zu spielen. Aufgrund des günstigen Preises (ca. 5 Euro pro Spiel) und der kuriosen Vertriebsform (sind nur über den Online-Shop der PS3 zu beziehen) testen wir sie im Rahmen der Extended- und nicht in der normalen Spieletest-Rubrik.



Handy-Games >>











Manche Szenen lassen Euch reichlich Platz, bei anderen wird's mächtig eng.

Jede Situation müsst Ihr mit individueller Ausrüstung lösen: Mal nutzt Ihr das MG (ganz links), mal das Messer.

Resident Evil: The Missions 3D

Action >> Third-Person-Shooter

Ein Zombie für jede Pause: "The Missions 3D" hackt die gruseligen Konsolen-Abenteuer in mundgerechte Häppchen.

Handy-Adaptionen sind noch nicht so komplex wie ihre Handheld- und Konsolen-Vorbilder, sie kommen ihnen aber immer näher. In „The Missions 3D" stellt Capcom 100 Szenen aus der zweiten und dritten Episode der berühmten Gruselserie nach, Ihr kämpft in diversen Gebäuden von Racoon City um Euer Leben. Die einzelnen Aufgaben dauern zwar nur ein bis zwei Minuten, bieten mit wechselnden Perspektiven und Spielsituationen aber ordentlich Abwechslung. Es gilt jede Menge Zombies aufzumischen, Unschuldige zu befreien oder selbst schwer angeschlagen den Mutanten zu entkommen – zudem erwartet Euch ein Wiedersehen mit mächtigen Obermotzen wie Nemesis. Darüber hinaus setzen Euch Zeitlimits und schlechte Lichtverhältnisse unter Druck.

Jeder Einsatz erfordert eine individuelle Lösungsstrategie, denn auch die Räumlichkeiten spielen bei der Taktik eine wichtige Rolle. Mit der vereinfachten Steuerung lenkt Ihr in Laufrichtung, Fans des Vorbilds dürfen auch die Original-Bedienung wählen, dann drehen sich Jill Valantine und ihr Kollege Carlos auf der Stelle, wenn Ihr seitlich lenkt. Trotzdem kommt keine Hektik auf, denn das Zielen mit Pistole, Bazooka und Schrotflinte gelingt durch den neuen Autofocus auf Knopfdruck.

Die kurzen Einsätze bieten mobilen Zockern nicht nur viele Speichergelegenheiten, sondern machen das Abenteuer auch für den Dauereinsatz interessanter. Die Missionen sind als verzweigter Baum arrangiert, nach jeder bestandenen Aufgabe dürft Ihr zwischen zwei Folgeszenen wählen – so lässt sich der Spielverlauf bei jedem Versuch neu variieren. Trotzdem verkommt die Handlung nicht zu einem Sammelsurium wirrer Schnipsel, stimmungsvolle Zwischenszenen bringen die wechselnden Einsätze unter einen Hut. Für eine unheimlich gute Präsentation sorgt die flotte 3D-Grafik, die einen hohen Wiedererkennungswert aufweist: Fans fühlen sich zeitweise wie im 'großen' Playstation-Abenteuer.



Resident Evil: The Missions 3D

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Capcom
Anbieter	>> www.capcom-world.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

Aufwändiger Missionsremix nach Konsolen-Vorlage, der sich bei jedem Versuch anders spielt.

>> HARDWARE-NEWS

Kraftpaket von Nokia

Noch in diesem Jahr bringt Nokia ihr N81 auf den Markt, das Spieler mit komfortablem Steuerkreuz, Breitbildformat und Micro-SD-Schnittstelle locken soll. Das Handy lässt sich auch ganz bequem quer halten und dann uneingeschränkt bedienen, außerdem wird es über eine 3,5-Klinkenbuchse für handelsübliche Stereo-Kopfhörer verfügen – endlich könnt Ihr Euer Lieblingsexemplar benutzen! Über die vorinstallierte 3D-Benutzoberfläche kann man online auf den Nokia Music Store und den N-Gage-Spieledienst zugreifen, Demos laden und Vollversionen von Spielen kaufen. Ohne Mobilfunkvertrag wird das Gerät 360 Euro kosten; es erscheint auch eine luxuriöse Variante mit acht Gigabyte Speicher für stolze 430 Euro.



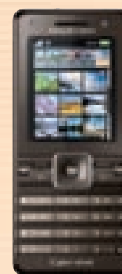
Auch für Blinde geeignet?

Mit dem RAZR2 V8 bedient Motorola den anspruchsvollen Multimedia-Fan. Das Gehäuse besteht aus Metall und Glas, im Inneren schlummern luxuriöse Funktionen. So kann das Handy Nachrichten vorlesen, HTML-Seiten darstellen und dank bis zu zwei GB Speicher Videos aufnehmen. Die eingebaute Kamera besitzt eine Auflösung von zwei Megapixeln – 400 Euro ist der Preis.



Fotofunktionen für Blogger

Das K770i von Sony Ericsson nimmt gezielt Internet-Blogger ins Visier. Mit dem Cybershot-Kameramodul (3,2 Megapixel) lassen sich exzellente Fotos knipseln, die man mit der eingebauten Blog-Funktion postwendend online stellen kann – so bringt Ihr Eure Erlebnisse in Echtzeit ins Netz. Ohne Vertrag zahlt Ihr zirka 300 Euro, ein Memory-Stick Micro mit 256 MB wird mitgeliefert.



Asteroids

Action >> 2D-Shooter



Neue Spielvarianten verwirren mit räumlichen Hintergründen.

Glu Mobile führt Euch durch die Ballerspiel-Geschichte: „Asteroids" spielt Ihr erst in einfarbiger Vektoroptik, dann mit farbigen Sprites und schließlich als moderne Neuauflage mit Raumschiffupgrades, Extrawaffen sowie optischen Spielvariationen. So dürft Ihr auch mal Viren jagen und vor irritierenden 3D-Hintergründen andere Raumschiffe aufs Korn nehmen. Fans des Klassikers bekommen so reichlich optische Abwechslung geboten, spielerisch fallen die Erweiterungen aber kaum ins Gewicht.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Glu Mobile
Anbieter	>> www.glu.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Für Retro-Fans: Spielt den Shooter-Klassiker in vielen Varianten.

R-Type

Action >> 2D-Shooter



Euer Jäger lässt sich mit diversen Wummen und Satelliten aufrüsten.

Elite Systems bringt zwar nicht die erste Umsetzung der Weltraumballerei „R-Type" aufs Mobiltelefon, wohl aber die beste. Trotz wüstem Kreuzfeuer und bildschirmgroßer Obermotze bleibt die Weltraumschlacht immer flüssig. Wie im Original ist der Schwierigkeitsgrad allerdings äußerst knackig: Wer die Aliens zum Teufel jagen will, darf sich keine Fehler erlauben. Deshalb müssen sich selbst Ballerprofis auf einige „Game Over" einstellen – und Einsteiger werden fluchen.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Elite Systems
Anbieter	>> www.elite-systems.co.uk
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Technisch einwandfreie Adaption der berühmten 2D-Shooter-Referenz.

Phoenix Wright

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Auf dem Handy teilt Capcom die DS-Gerichtssimulation „Ace Attorney" (siehe Ausgabe 8) in kleinere Kapitel auf, die nach und nach veröffentlicht werden. In seinem Einstand „The First Turnabout" muss Anwalt Phoenix seinen Freund Larry verteidigen, der des Mordes angeklagt ist. Dazu studiert Ihr die Beweise und plaudert über Menüs mit den Zeugen, um dann vor Gericht im Kreuzverhör Widersprüche aufzudecken. Ohne Mikro- und Stylus-Einsatz ist die Verhandlung zwar nicht so interaktiv wie beim DS-Vorbild, trotzdem bleibt der Rechtsstreit spannend und von Wendungen geprägt. Der komplexere zweite Fall „Turnabout Sister" ist ebenfalls bereits erhältlich, allerdings in vier Episoden unterteilt – einige wenige neue Spielelemente stellen Euch vor interessante Herausforderungen.



Das komplette Abenteuer funktioniert über Dialoge und die Beweissammlung.

Phoenix Wright

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Capcom
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Verteidigt die Unschuldigen: Interaktiver Rechtskrimi, bei dem Ihr pfiffige Fragen stellen müsst.

Delta Force

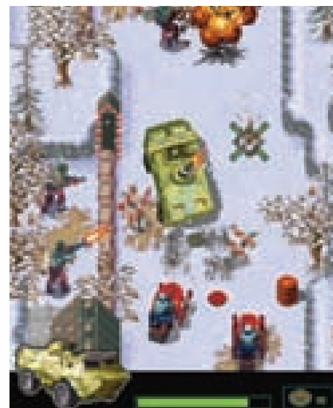
Action >> Taktik-Shooter

Die mobilen Feuergefechte zum PC- und PS2-Vorbild „Black Hawk Down: Team Sabre" lässt Vivendi mit taktischem Waffeneinsatz auflodern. Ihr wechselt zwischen Sturmsoldat, Scharfschütze und Techniker, um trickreich verschanzte Terroristen und Rebellen effektiv zu bekämpfen. Die beiden computergesteuerten Kollegen geben Euch Feuerschutz: In den bleihaltigen Missionen dürft Ihr Hinterhalte legen, müsst Euch aber auch selbst fiesem Kreuzfeuer erwehren. Außerdem sorgen diverse Vehikel und Ballereinlagen in Ego-Perspektive für Abwechslung. Ihr landet mit Hubschrauber und Fallschirm hinter den feindlichen Linien, besteigt Jeeps und Panzer. Dann räumt Ihr mit Bordkanone und Minenteppich auf.



Granaten und Munition sind begrenzt, setzt sie deshalb überlegt ein.

Das Team kann sich in Stellungen verschanzen, um mit MG und Granatwerfer auf wuselnde Schurken im Hintergrund zu zielen – es gibt sogar ein Funkerminispiel, bei dem Ihr Eure Frequenz mit der des Hauptquartiers abgleichen müsst. Berge, Städte und Eiswüste unterhalten mit zerstörbarem Level-Inventar und wechselnden Wettereffekten. Mit der mächtigen Kriegsmaschinerie bietet „Delta Force" aber vor allem aufwändige Shooter-Action, die simple Bedienung mit etwas Taktik und viel optischer Abwechslung ausgleicht; immerhin steuert Ihr das Abenteuer über weite Strecken nur mit einem Knopf. Allerdings dürft Ihr längst nicht alles wegpusten, was sich bewegt: Das Elitetrio stößt auch auf verängstigte Zivilisten, die es zu schonen oder gar zu beschützen gilt. Und auch zwischen den Einsätzen wird die Stimmung angeheizt: Eine Nachrichtensendung berichtet live von der Brisanz bevorstehender Krisenherde und informiert über den Erfolg geschaffter Einsätze.





An Bord eines Panzerfahrzeugs (links) ist Euer Team eine Zielscheibe für mobile und verschanzte Soldaten, zu Fuß (rechts) könnt Ihr Euch dagegen verteilen.

Delta Force

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Vivendi
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10

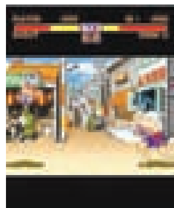
8 von 10 SPIELSPASS

Actionreicher SpecOps-Einsatz, der mit Vehikeln, Sondermodi und TV-Berichten Stimmung macht.



Street Fighter 2 Champion Edition

Action >> Beat'em Up



Dank der großen Figuren stört das beschnittene Bild kaum.

Capcom erweitert sein berühmtes Prügelturnier (siehe Ausgabe 2) um die Champions: Neben den acht regulären Kämpfern darf man jetzt auch Boxer Balrog, Maskenträger Vega, Thaiboxer Sagat und Obermotz Bison steuern. Außerdem haben die Entwickler jetzt alle Hintergründe der Automatenvorlage eingebaut. Klasse: Weil für jede Spezialattacke eine Taste reserviert ist, könnt Ihr Euch voll auf die Taktik konzentrieren.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Capcom
Anbieter	>> www.capcom-world.com
Zirka-Preis	>> 2 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

Lohnenswertes Update des erstklassig umgesetzten Prügelspiels.

Oil Imperium

Denken >> Simulation



Im Büro zeigen Statistiken und Tabellen die Fortschritte des Imperiums.

Ojom bringt die klassische Wirtschaftssimulation „Oil Imperium" aufs LCD: Wie im C64-Original aus dem Jahr 1989 handelt man mit Ölfeldern, nimmt Bohrungen vor und kümmert sich um möglichst hohe Verkaufspreise - schließlich wollt Ihr den Konkurrenzimperien den Schneid abkaufen. Allerdings beschränkt sich die Neuauflage auf das Hantieren mit Zahlen und Statistiken, auflockernde Elemente wie das Bohrminispiel haben es nicht aufs Handy geschafft.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Ojom
Anbieter	>> www.areamobile.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 3 von 10
Sound 4 von 10

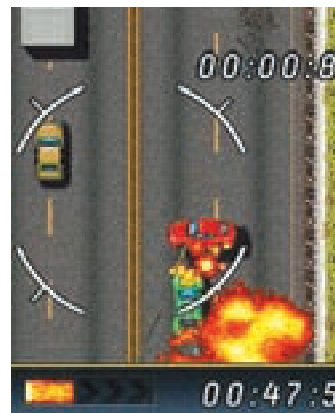
6 von 10 SPIELSPASS

Zahlenjongleur: trockene Simulation mit (zu) vielen Statistiken.

Burnout

Rennspiel >> Arcade

Im Rennspiel „Burnout" wird nicht um die Wette gerast, sondern rabiat gerempelt. Ihr brettert mit maximalem Karacho in den Straßenverkehr und versucht, möglichst spektakuläre Massenkarambolagen zu arrangieren. Randaliert wird in zwei Modi: In der Challenge sollt Ihr spezielle Aufgaben erfüllen, etwa eine vorgegebene Zahl an Verkehrsteilnehmern auf einen Schlag einen Totalschaden verpassen. Bei der Welttournee legt Ihr Euch dagegen mit anderen Crashfahrern an, man klemmt sich an ihre Reifen und versucht sie an rabiater Fahrweise zu übertreffen. Mit Gegenverkehr und flotter Steuerung spielt sich die Todesfahrt durch Wald, Stadt und Wüste turbulent, auf Dauer werden die geraden Strecken allerdings etwas eintönig – nur gelegentlich gibt's Hindernisse.



Bei den wuchtigen Crashs purzeln die Wagen nur so über den Bildschirm.

Burnout

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Turbulentes Stuntrennen, bei dem sich der Sieger mit dem spektakulärsten Crash in Szene setzt.

Bonk's Return

Reaktion >> Jump'n'Run



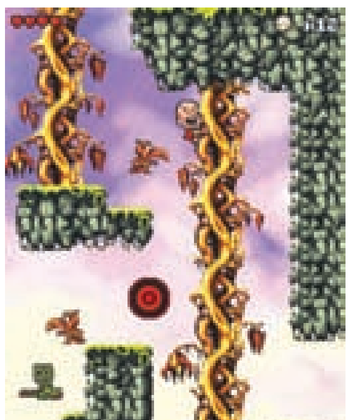
Seit Anfang der 90er-Jahre treibt Hudsons Glatzkopf Bonk auf Konsole und Handhelds sein Unwesen, jetzt muss er auch auf dem Handy nach seiner Freundin suchen. Die hat der böse King Drool entführt und in seiner Lavahöhle angekettet. In 19 steinzeitlichen Levels hüpft und klettert Bonk über Felsplattformen, rutschige Eisschreiben und Lianen dem Duell mit seinem Widersacher entgegen. Dabei sorgen seine aberwitzigen Manöver für humorvolles Gameplay: Bonk verteilt heftige Kopfnüsse, beißt sich an Wänden fest und mampft gierig allerlei Leckereien. Obst und Smilies stärken den Helden und lassen ihn mehr Punkte abräumen, bei Fleischbrocken mutiert er dagegen zur rasenden Furie – dann stampft er jeden Gegner in den Boden. Denn in den Steinzeitwelten lauern einige prähistorische Gefahren: Riesenlibellen und Raubvögel trachten Bonk nach dem Leben, am Boden lauern ihm diverse Dinos und Krokodile auf. Selbst Steinschlag und Lavatropfen muss der Dickkopf fürchten. Deshalb manövriert Ihr Bonk geschickt durch die vielschichtigen Plattformwelten und springt den Biestern im korrekten Augenblick aufs Dach.



Erst wenn Bonk eine Fleischkeule verputzt, wird er King Drool gefährlich.

Dabei macht es Euch die etwas kleinliche Kollisionsabfrage nicht leicht, Ihr müsst jeden Angriff genau planen und präzise treffen. Zum Glück ist bei gelegentlichen Patzern nicht gleich Schluss, Bonk sammelt bis zu fünf Energieherzen – für jedes kann er gleich zwei Treffer wegstecken. Außerdem halten Euch die abgedrehten Figuren und reichlich schwarzer Humor bei Laune, der Euch in den vielen humorvollen Animationen immer wieder zum Schmunzeln bringt – Bonk hat kein bisschen seines rustikalen Charmes verloren. Hüpfspiel-Freunde greifen zu.





Bonk fordert Euch mit abwechslungsreichen Situationen: Mal knüpft Ihr Euch in engen Schächten Saurier vor (links), mal kraxelt Ihr an Wänden und Lianen (rechts).

Bonk's Return

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Living Mobile
Anbieter	>> www.mufa.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

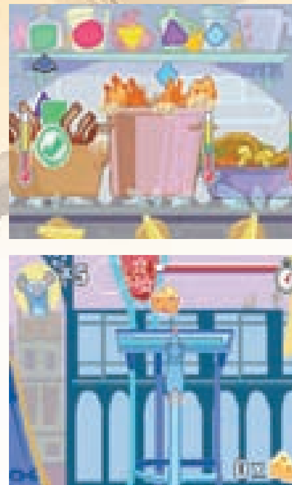
Mit Kopfnuss und Steinbeißer durchs Saurierland: Gelungenes Revival des abgedrehten Glatzkopf-Jump'n'Runs.



Game-Boy-Galaxie >>



[^] [GBA] Die Mausefallen schnappen erst bei Berührung zu: Ihr lauft sie an und springt hoch, bevor Euch der Schlagring erwischen kann – perfektes Timing ist wichtig.



[<] [GBA] So wird gekocht: Gebt die Zutaten vom Regal in die Töpfe und reguliert mit den Schultertasten die Hitze.



Ratatouille

Reaktion >> Jump'n'Run

Da läuft das Wasser im Mund zusammen: Ratte Remy kocht Euch ein leckeres Mahl.

Auch im Jump'n'Run zum Disney-Kinofilm „Ratatouille" will Ratte Remy ein Meisterkoch werden – das klappt selbstverständlich nur mit entsprechender Übung und den richtigen Zutaten. In 20 Levels erkundet Ihr alle Winkel des Restaurants von 5-Sterne-Koch Auguste Gusteau und sucht diverse Gemüse wie Rüben und Sellerie. Dabei kann der Held im Grunde nur laufen, kriechen, klettern und hüpfen: Mit den vielen Einsatzmöglichkeiten dieser Talente arrangiert Entwickler Helixe allerdings einen pfiffigen Klettermarathon.

Um die vielen Hindernisse zu umgehen, müsst Ihr etwa Doppelsprung und Walljump mit geschicktem Timing anwenden. Außerdem gibt's zahlreiche Gefahren wie schnappende Mausefallen, lodernde Gasflammen und regelmäßig sprühende Giftspritzen – beobachtet ihr Timing genau und huscht im korrekten Augenblick vorbei. In den komplexen Hüpfparks findet Remy neben reichlich Käse auch jede Menge Bonuszeit, deshalb könnt Ihr Euch immer Ausflüge in versteckte Extraräume leisten.

Technisch überzeugt die Hüpferei ebenfalls: Die Comic-Grafik ist zwar nicht allzu detailliert, dafür sind die Figuren auffallend groß und dynamisch animiert. Ihr seid aber nicht das ganze Abenteuer nur mit der Suche nach Zutaten beschäftigt, am Ende jedes der vier Kapitel wird aufgekocht. Im Küchenmodus hantiert Ihr mit bis zu drei Töpfen und Pfannen: Ihr reguliert deren Hitze und schnippelt von oben die jeweils benötigten Zutaten hinein. Dabei müsst Ihr schnell reagieren, sonst wird's eine ungenießbare Brühe. Diese vier spaßigen Kochprüfungen lassen sich freispielen und dann im Kochmodus separat anwählen. Allerdings besitzt „Ratatouille" keinen Spielstandspeicher, statt dessen notiert Ihr Passwörter – ziemlich altmodisch und dezent nervig.



Ratatouille	
Entwickler	>> Helixe, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> Passwort
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

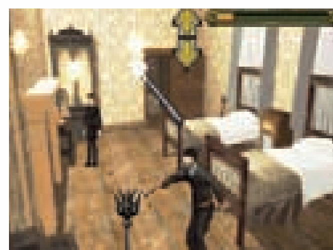


Große Kletterlabyrinthe und spaßige Kocheinlagen verbinden sich zu einem reichhaltingen Jump'n'Run-Menü.

Harry Potter und der Orden des Phönix

Abenteuer >> Adventure

Wie bei den großen Handheld- und Konsolen-Brüdern dürft Ihr in der GBA-Umsetzung von Harrys neustem Zelluloid-Abenteuer das Schloss Hogwarts erkunden. Statt 3D-Grafik erwartet Euch jedoch eine gerenderte 2D-Umgebung. Die wechselnden Perspektiven machen auf den ersten Blick Eindruck, bald entpuppt sich „Harry Potter" aber als stupide Abfolge von Botengängen; Ihr lauft kreuz und quer durch die Räumlichkeiten und sucht nach wahllos platzierten Schlüssel-Items oder der nächsten Story-Plauderei, die ohne Animationen recht lustlos ausfallen. Zwischendrin erwarten Euch magische Reaktionsspiele, in denen Ihr den ausschlagenden Zauberstab unter Kontrolle haltet und Magiebällchen fangt. Daneben dürft Ihr Mitschüler zu einem Memory mit drei Karten fordern, mit Fröschen spielen und Prüfungen in acht Fächern bestehen – es gibt auch Sidequests, die in Hogwart Abkürzungen öffnen. Egal um welche Aufgabe es sich handelt, spannend will das Abenteuer einfach nicht werden.



[^] [GBA] Fangt die Lichtbälle: Beim Zaubern besteht Ihr Reaktionsaufgaben.



Harry Potter	
Entwickler	>> Electronic Arts, England
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	8 von 10
Sound	4 von 10

5 von 10 SPIELSPASS



Magisches Abenteuer mit schicker 2D/3D-Optik, das spielerisch sehr linear und spannungsarm abläuft.



Cocoto Kart Racer

Rennspiel >> Fun-Racer

Babydrache Cocoto und elf Freunde (u.a. Schildkröte und Saurier) brettern auf ihren Karts in Meisterschaft und Einzelrennen um die Wette. Die 15 Strecken bieten mit zahlreichen Parallelpfaden und Schanzen akzeptable Abwechslung und mit der direkten Steuerung klappt auch die Handhabung der Vehikel vorbildlich. Wie in anderen Kart-Spielen gibt's Beschleuniger und Extras zum Einsammeln – Ihr legt den Gegnern Eisklötze in den Weg und nehmt sie mit diversen Geschossen aufs Korn.

Die Rennen könnten also durchaus unterhaltsam sein, wären da nicht entscheidende Mankos. Einerseits ist die Weitsicht eingeschränkt, manche Gegner schweben gar am Horizont in der Luft. Andererseits fehlt der Mehrspieler-Modus, in dem die Kartgefechte erst so richtig in Schwung kommen. Und für Solopiloten gibt's kaum Ansporn: Alle Strecken sind sofort anwählbar.

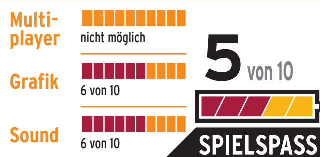


GBA Die Karte bereitet Euch auf Kurven und Abzweigungen vor.



Cocoto Kart Racer

Entwickler	>> Neko Entertainment, F
Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10
5 von 10 SPIELSPASS

Kartrennen von der Stange: Ohne Mehrspielermodus macht die tierische Rempelei nur halb so viel Spaß.

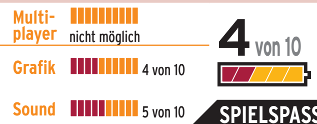
Shrek der Dritte

Reaktion >> Jump'n'Run



Und noch ein Hüpfspiel nach Kinovorlage: Damit Shrek und seine Freunde die 20 Schauplätze der Handlung passieren können, müssen sie zusammenarbeiten - man wechselt die Figuren mit der Schultertaste und räumt mit ihren individuellen Talenten Hindernisse aus dem Weg. Es gibt auch Schalter und Druckplatten, die etwa nur zwei Helden gemeinsam betätigen können. Leider spielt sich das Abenteuer etwas hakelig und der Witz der Kinovorlage kommt überhaupt nicht zur Geltung - das hat der gute Shrek nicht verdient.

Entwickler	>> Vicarious Visions, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10
4 von 10 SPIELSPASS

Hakelige Steuerung und zu simple Rätsel machen das Hüpfspiel öde.

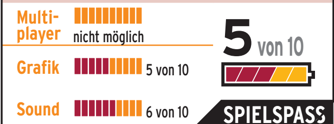
Spongebob

Reaktion>> Jump'n'Run



Wie Shreks Freunde (links) können sich auch Spongebob und seine fünf Kumpels in der "Schlacht um die Vulkaninsel" beim Hüpfen abwechseln, die Aufgaben sind jedoch trickreicher. Wer den Weg zum Ausgang finden will, muss seinen Grips anstrengen. Außerdem darf jederzeit ein zweiter Spieler einsteigen und die Abschnitte der Vulkaninsel kooperativ spielen. Dagegen ist die Grafik recht mickrig geraten, da muss man schon mal die Augen zusammenkneifen - hartgesottene Fans wagen ein Probespiel.

Entwickler	>> Halfbrick, Australien
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10
5 von 10 SPIELSPASS

Passable Team-Hüpferei mit deutlich zu mickrigen Spielfiguren.

Spider-Man 3

Reaktion >> Jump'n'Run

Der Spinnenmann stellt sich zehn Superbösewichten und seinem dunklen Alter-Ego: Das Hüpfspiel zum dritten Kinofilm geht auffallend locker von der Hand, was vor allem Spideys leichtfüßigen Kraxelkünsten zu verdanken ist. In den verzwickten Hochhauskomplexen springt Ihr an Decken und Wände, um Brandherde zu umgehen und eingeschlossene Zivlilisten zu retten. Dabei wirkt die Steuerung immer schwungvoll, Ihr bleibt niemals in 90°-Ecken oder ähnlichem hängen. Noch agiler wird Spidey im dunklen Anzug, für den man allerdings erstmal Adrenalin sammeln muss. So könnt Ihr Euch voll auf die Missionen konzentrieren. Mal aktiviert Ihr eine Sprenkleranlage, mal hievt Ihr eine Person von einer brüchigen Plattform – bei weiten Abgründen und drohenden Ventilatoren kommt das klebrige Spinnennetz zum Einsatz. Die Geretteten überreichen Euch zum Dank Schlüssel für weitere Abschnitte; so öffnet Ihr nach und nach alle Abschnitte des Gebäudes. Natürlich sitzen Euch dabei die Schergen der Unterwelt im Nacken, die auf Gängen patrouillieren oder aus Türen im Hintergrund kommen. Diese mischt Ihr mit dem simplen Ein-Knopf-Kampfsystem locker auf – die Obermotzkämpfe sind dagegen taktisch. Mit der flotten Steuerung und den vielseitigen Aufgaben kann Spider-Man einige Abende unterhalten. Fans vermissen nur die Handlung des Vorbilds, die in den wenigen Zwischenbildern kaum rüber kommt.



GBA Weicht den Granaten des Kobolds aus und schwingt ihm mit einem Kick entgegen.



GBA Nieder mit den Gangstern: Die Angriffstaste entfesselt eine Kombo.

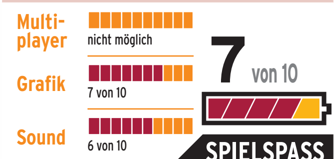


GBA Wasser marsch: Ihr löscht Feuer, um an Schüssel zu gelangen.



Spider-Man 3

Entwickler	>> Vicarious Visions, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Immer wieder neue Herausforderungen: Mit Spideys Klettertalenten lässt sich dynamisch experimentieren!

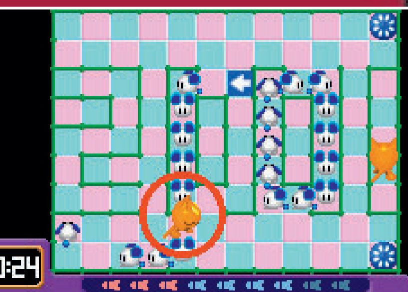




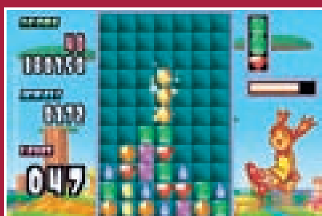
SEGAS HANDHELD-HELDEN



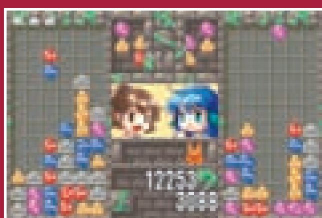
Rasante Hüpfspiele, komplexe Rollenspiele und knifflige Rätseleien: Sega bietet vielfältige Game-Boy-Unterhaltung auf hohem Niveau.



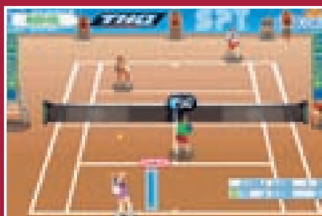
Lenkt die Mäuse in die Rakete: In „Chu Chu Rocket!" teilt Ihr Euch das Spielfeld mit gefräßigen Katzen und bis zu drei Konkurrenten.



Drei Edelsteine in Reihe verschwinden: „Columns Crown" ist eine klassische Stapelorgie im Zylinder.



"Puyo Pop": Bis zu vier Manga-Figuren duellieren sich mit farbigen Tropfen, die sich verbinden.



"Virtua Tennis" spielt sich so taktisch wie das Konsolenvorbild, der Ball fliegt aber über einen 2D-Platz.

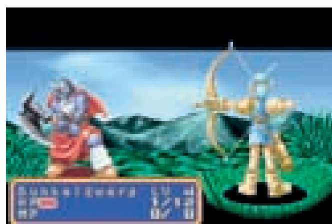
Einst war Sega der große Gegenspieler von Nintendo, der mit eigenen Konsolen, Handhelds und Topspielen der Mario-Clique den Videospielthron streitig machte. Mittlerweile haben die Japaner die Produktion eigener Hardware aufgegeben, im neuen Jahrtausend kommen deshalb auch Nintendo-Fans in den Genuss ihrer spannenden Entwicklungen. Der Game Boy Advance wurde sowohl mit Umsetzungen berühmter Klassiker und aktueller Konsolentitel als auch exklusiven Abenteuern bedacht: *Mobile Gamer* präsentiert die turbulente Welt der Sega-Spiele.

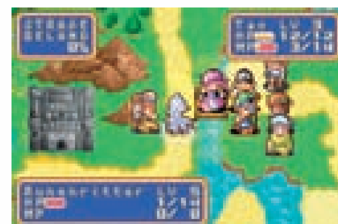
Umsetzungen

Natürlich kann der Game Boy Advance nicht mit dem technischen Fortschritt aktueller Arcade- und Konsolen-Hardware Schritt halten, daher lassen sich vor allem Klassiker vernünftig aufs Handheld bringen. Aufregende Mehrspielergefechte garantieren die hervorragenden Zylinder-Puzzleien „Columns Crown" und „Puyo Pop". Wer dagegen komplexe Abenteuer erleben und dabei das Land Guardiana vor einer Invasion retten will, hält sich an das Strategiespiel „Shining Force: Auferstehung des schwarzen Drachen". Im Vergleich zum Oldie bietet die Neuauflage sogar verbesserte Grafiken. Auch der berühmte Sega-Igel besucht den GBA mehrfach, allerdings erscheint die Originalumsetzung „Sonic the Hedgehog Genesis" nur in den USA. Ein mobiles Revival feiern auch die beiden Actionspiele „Altered Beast" und „Comix Zone", die allerdings nie zu Segas Toptiteln zählten – ganz im Gegensatz zu den Dreamcast-Hits „Virtua Tennis" und „Chu Chu Rocket", die Sega spielerisch unverändert aufs Handheld bringt. Lediglich bei der Grafik müsst Ihr Abspriche machen, denn auf dem GBA spielt Ihr sie in 2D: Kamerafahrten und Zoomeffekte fehlen.

Sammlerstücke

Neben den Neuauflagen bietet Sega Kollektionen, die bis zu vier Klassiker auf ein GBA-Modul packen. Fans von Spielhallen-Oldies besorgen sich die „Sega Arcade Gallery", welche die Rennspiele „Super Hang-On" und „Out Run" sowie die beiden Ballereien „Afterburner" und „Space Harrier" enthält. Rollenspieler bekommen mit der „Phantasy Star Collection" gleich drei Abenteuer zum Preis von einem – dank des XXL-Umfangs des RPG-Trios wird Euch dieses Modul über 100 Stunden unterhalten. Desweiteren lockt Segas „Smash Pack", das „Ecco the Dolphin", „Sonic Spinball" sowie das ehemals indizierte Ritterabenteuer "Golden Axe" enthält und bei nicht auf den Markt kam.





Mancher Klassiker kann es mit modernen Entwicklungen locker aufnehmen: Die Neuauflage von „Shining Force" spielt sich ebenso komplex wie aktuelle Strategiespiele.




„Phantasy Star Collection“ verblüfft Sega-Neulinge mit ungewöhnlicher Präsentation: Die komplexe Handlung wird mit Manga-Bildern erzählt (links), die Kämpfe tragt Ihr in 3D aus.

Exklusive Episoden

Mit den Anforderungen moderner 3D-Spiele ist der Game Boy überfordert, deshalb bringt Sega 'nur' Varianten seiner neueren Titel aufs Nintendo-Handheld. So ahmen „Sega Rally Championship“, „Jet Set Radio“ und „Space Channel 5“ zwar das Gameplay ihrer Konsolenbrüder nach, sind aber grafisch und akustisch abgespeckt. Ähnlich verhält es sich mit „Super Monkey Ball Jr.“ und „Crazy Taxi – Catch a Ride“: Beide Umsetzungen überraschen zwar mit flotter 3D-Grafik, die Levels sind aber weniger komplex.

Auf dem Game Boy wird aber nicht nur gekürzt, bei manchen Spielen setzt Sega sogar einen drauf: Die „Sonic Advance“-Trilogie vereint etwa klassische 2D-Welten mit den talentierten Figuren aus „Sonic Adventures“ (Dreamcast). So lassen sich die Levels wahlweise auch mit dem fliegenden Tails und dem kraxelnden Knuckles erforschen, mit denen Ihr neue Pfade entdeckt. Daneben veranstalten die Helden in „Sonic Battle“ Keilereien in 3D-Arenen, gefeiert wird mit der „Sonic Pinball Party“. Dabei handelt sich um drei abwechslungsreiche Flipper mit den Themen „Sonic the Hedgehog“, „Nights into Dreams“ und „Samba de Amigo“. Wer sich gern gruselt, darf auch die drei Flipper des „Pinball of the Dead“ spielen. Für Fans der „Shining“-Serie bringt Sega zwei „Shining Soul“-Abenteuer, die man mit bis zu drei Freunden erlebt: Die Link-Party erkundet Kerker und plättet Monster in Echtzeit. Die erweiterte Neuauflage „Gunstar Future Heroes“ rundet Segas Palette ab – leider ohne den legendären Zweispieler-Modus. *oe*



„Sonic Spinball“: Wer den Mix aus Hüpfspiel und Flipper zocken will, besorgt sich das „Sega Smash Pack“.

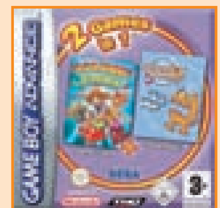


Sega-Spiele für den GBA

Name	Genre	Spieler	Wertung
Astro Boy: Omega Factor	Action	1	8 von 10
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	1-4	8 von 10
Columns Crown	Knobelspiel	1-2	7 von 10
Comix Zone	Action	1	7 von 10
Crazy Taxi - Catch a Ride	Rennspiel	1	5 von 10
Gunstar Future Heroes	Action	1	8 von 10
Jet Set Radio (Jet Grind Radio)	Geschicklichkeit	1-4	7 von 10
Phantasy Star Collection	Rollenspiel	1	8 von 10
Pinball of the Dead	Flipper	1-4	8 von 10
Puyo Pop (Fever)	Knobelspiel	1-4	7 von 10
Revenge of Shinobi	Action	1	5 von 10
Schweinchen Wilbur	Geschicklichkeit	1	4 von 10
Sega Arcade Gallery	Spielesammlung	1	6 von 10
Sega Rally Championship	Rennspiel	1-4	7 von 10
Sega Smash Pack	Spielesammlung	1-2	6 von 10
Shining Force: Auferstehung des schwarzen Drachen	Runden-Strategie	1-2	9 von 10
Shining Soul	Rollenspiel	1-4	6 von 10
Shining Soul 2	Rollenspiel	1-4	7 von 10
Sonic Advance	Jump'n'Run	1	8 von 10
Sonic Advance 2	Jump'n'Run	1-4	9 von 10
Sonic Advance 3	Jump'n'Run	1-4	9 von 10
Sonic Battle	Action	1-4	7 von 10
Sonic Pinball Party	Flipper	1-2	7 von 10
Sonic the Hedgehog Genesis	Jump'n'Run	1	7 von 10
Space Channel 5	Musikspiel	1	5 von 10
Super Monkey Ball Jr.	Geschicklichkeit	1-4	6 von 10
The Tower	Strategie	1	6 von 10
Virtua Tennis	Tennis	1-4	8 von 10

Collector's Corner

Spiele für den Game Boy Advance sind dank Internet-Händler immer noch gut zu finden: Die meisten Titel erspäht Ihr auf Ebay und bei den Extern-Shops von Amazon. Gebrauchte Spiele gibt's ab zwei Euro, für neuwertige Ware zahlt Ihr zehn bis 15 Euro. Etwas kniffliger wird's mit Titeln, die nur in Übersee erschienen sind: Sie besitzen keine USK-Freigabe und dürfen daher in Deutschland nicht offiziell angeboten werden – sucht auf den amerikanischen und englischen Varianten von Ebay und Amazon. Wer Platz und Geld sparen will, kann zudem manche Titel auf „2 Games in 1“-Modulen erwerben. „Sonic Advance“ und „Sonic Pinball Party“ etwa besorgt Ihr Euch so auf einen Streich.



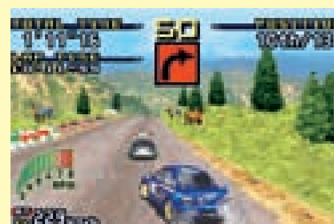
Zwei Knobelspiele auf einem Modul: Diese „2 Games in 1“-Cartridge vereint „Chu Chu Rocket“ und „Columns Crown“.



Kugelt den Gegnern aufs Dach: In „Sonic Battle“ duellieren sich die Hüpfspielhelden in der Arena.



„Gunstar Future Heroes“: Die Ballerei ist auf dem GBA extrem spektakulär, bietet aber keinen Zweispieler-Modus.



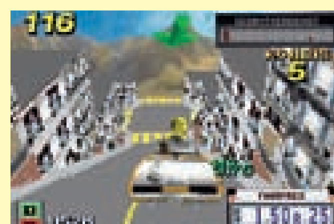
Abgespeckt, aber trotzdem technisch beeindruckend: „Sega Rally Championship“ holt aus dem GBA alles heraus.



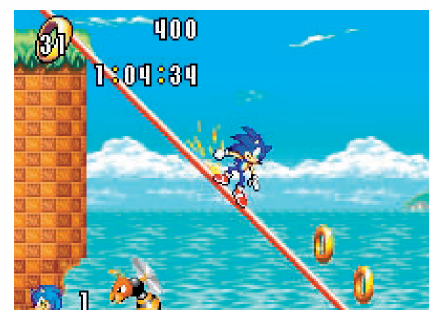
Vereinfachte Grafik, aber keineswegs weniger knifflig: „Super Monkey Ball Jr.“.



Richtig spannend wird's erst im Koop-Modus mit Freunden: „Shining Soul 2“.



Für die GBA-Variante von „Crazy Taxi“ wurde die 3D-Stadt deutlich vereinfacht.





Auf dem GBA gibt's drei exklusive „Sonic Advance“-Episoden. Dabei vereint Sega die Grafik der Mega-Drive-Klassiker mit Spielelementen moderner „Sonic“-Abenteuer.



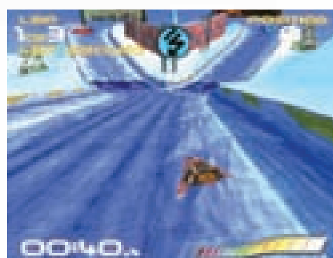
Playstation Portable >>



PSP Auch die Gegner kontern geschickt mit den Extras: Mit dem Schutzschild wehrt Ihr Euch gegen Waffenangriffe und versucht Rempelattacken zu entkommen.



PSP Nur wenige Streckenabschnitte können heute noch beeindrucken.



PSP Rechts oder links herum? Die Pisten bergen einige Parallelpfade.



Wipeout

Rennspiel >> Arcade

Mit stampfenden Beats durch die Steilwand: Das erste "Wipeout" feiert sein Comeback!

Mittlerweile hat die „Wipeout"-Serie ein dutzend Jahre auf dem Buckel. Seit 1995 brettern Psygnosis' futuristische Gleiter von Technobeats begleitet über die Piste. Wer nicht von Anfang an dabei war, darf jetzt den Erstling für die PSP erwerben: Ihr wählt eines von vier Teams, entscheidet Euch zwischen jeweils zwei Piloten und rast mit sieben Kontrahenten um die Wette. Um die sieben Strecken siegreich zu verlassen, ist vor allem Ortskenntnis wichtig: Ihr müsst Euch frühzeitig auf Kurven einstellen, damit Ihr den Gleiter mit Schultertasten und Steuerkreuz gefühlvoll durch die teils recht engen Schikanen manövrieren könnt. Denn das Gefährt lässt sich leicht übersteuern und rumpelt dann von einer Bande in die nächste. Neben den S-Kurven und Steilwänden entdeckt Ihr weitere Streckenelemente: An einigen Stellen verzweigt sich die Fahrbahn; so könnt Ihr parallel zum Gegner fahren, ohne lästige Rempeleien zu fürchten.

Außerdem locken Schanzen, Beschleuniger und Extrafelder, die Euer Vehikel mit sechs Waffen ausrüsten. Mit dem Schild schützt Ihr Euch vor Angriffen, der Turboboost katapultiert Euch auf Topspeed und mit den Minen lassen sich Streckenteile unpassierbar machen. Dazu gesellen sich aggressive Angriffswaffen: Schockwellen, Missiles und Zielsuchraketen heizen den Gegnern mächtig ein. Dank seiner anspruchsvollen Fahrphysik ist „Wipeout" nach wie vor ein kniffliges Rennen für fortgeschrittene Piloten – lohnt sich!

Wipeout

Entwickler	>> Psygnosis, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> englischer Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	6 von 10
Sound	9 von 10

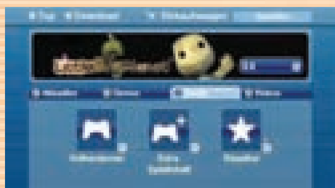
8 von 10 SPIELSPASS

Die Grafik ist weitgehend überholt, aber spielerisch und akustisch ist "Wipeout" immer noch top.

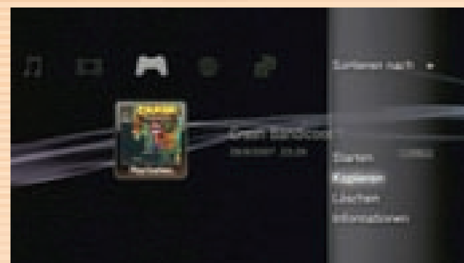
>> SO GEHT'S

PSone-Spiele auf der PSP

Nach langer Wartezeit könnt Ihr nun auch in Deutschland Playstation-Klassiker auf der PSP spielen (siehe Seite 10). Allerdings braucht man dazu eine Playstation 3 – denn nur im PS3-Onlineshop könnt Ihr die Spiele kaufen, herunterladen und dann auf die PSP kopieren. Dazu verbindet Ihr die PS3 mit dem Internet, legt einen Account an und surft zum Onlineshop. Klickt auf das Kärtchen 'Spiele' und dann im Fenster darunter auf 'Klassiker'. Es erscheint eine ganze Palette an Titeln, die Ihr mit den Pfeilfeldern rechts und links seitenweise umblättert. Aber Vorsicht: Längst nicht alle Oldies kann man auf der PSP spielen! Studiert deshalb die Beschreibung der Spiele genau und kontrolliert die kompatiblen Systeme, bevor Ihr Euch für den Kauf entscheidet. Nachdem Ihr einen oder mehrere Titel in den virtuellen Einkaufswagen gelegt habt, klickt Ihr dort auf die Kasse – und zahlt (momentan leider ausschließlich) per Kreditkarte. Danach wechselt Ihr auf die Download-Seite und klickt bei jedem Titel auf 'Herunterladen'. Bevor Ihr die Klassiker auf die PSP bringt, müsst Ihr sie auf der PS3-Festplatte installieren. Anschließend könnt Ihr mit der Dreieck-Taste ein Menü öffnen und sie via USB-Kabel aufs Handheld kopieren.



PSP Klickt im Sony-Shop auf 'Spiele' und dann unten auf 'Klassiker'.



PSP Nach der Installation auf der PS3-Festplatte könnt Ihr die Spiele auf eine PSP kopieren – bis zu fünf Mal.

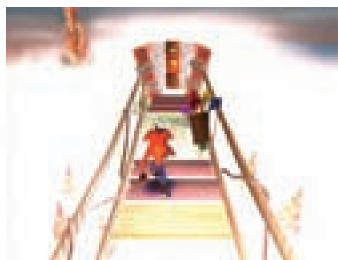
Crash Bandicoot

Reaktion >> Jump'n'Run

Das Erstlingswerk einer berühmten Videospielserie feiert auf der PSP sein Comeback: Beutelratten-Ikone „Crash Bandicoot" hüpft über drei Inseln zur Festung des bösen Dr. Neo Cortex. Dabei steuert Ihr den Wirbelwind mal von der Seite, mal blickt Ihr Crash über die Schulter und lauft in den Hintergrund. Die tierischen Gegner räumt Ihr mit der Wirbelattacke aus dem Weg und rempelt Kisten, die je nach Modell Extras bergen oder explodieren. Knifflig wird die Hüpferei durch den Trampolineffekt. Ihr dürft den Gegnern aufs Dach springen und Euch so über weite Abgründe und zu höher gelegenen Extras katapultieren – nur wer das Timing genau auslotet, wird das Obermotzduell mit Cortex erreichen.

Richtige Rätsel haben die Entwickler nicht eingebaut, dafür entdeckt Ihr am Wegrand massig Geheimräume, Bonuslevels und Schatzkammern. Irgwndwo versteckt sich sogar ein alternativer Abspann. Außerdem sorgen einige Überraschungen für Abwechslung: Ihr flieht wie Indiana Jones vor polternden Steinkugeln und weicht den Felsen aus, die Feinde aus dem Hintergrund auf Euch schleudern.

Im Vergleich zu Crashs modernen Abenteuern spielt sich das Original von 1996 stellenweise etwas frustig. Jeder Sprung muss pixelgenau sitzen, sonst dürft Ihr den halben Level wiederholen – man braucht viel Routine, ein paar Rücksetzpunkte mehr hätten nicht geschadet. Zudem ist die akkustische Untermalung etwas eintönig: Dschungeltrommeln, Jodelflöten und Klanghölzer bringen zwar Rhythmus ins Spiel, eine richtige Melodie lässt sich aber über weite Strecken nicht heraushören.



PSP Über die Brücke: In einigen Levels blickt Ihr Crash über die Schulter.



PSP Nur wer sich von der Kiste katapultieren lässt, kann den schützenden Medizinmann darüber einsammeln.

Crash Bandicoot

Entwickler	>> Naughty Dog, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> englischer Text
Besonderheiten	>> Passwort

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Abwechslungsreiche Hüpferei mit vielen Geheimnissen, die allerdings exzellente Reaktionen verlangt.

Jumping Flash

Reaktion >> Jump'n'Run

„Super Mario 64" war beileibe nicht das erste 3D-Jump'n'Run, davor gab's bereits „Jumping Flash" für die Playstation. Dass dieser Umstand nur wenigen Spielern bekannt ist, hat seinen Grund: Der Mix aus Hüpfabenteuer und Ego-Shooter steuerte sich bereits 1995 ziemlich hakelig – entsprechend ist die PSP-Neuauflage keinen Deut besser. Schon die Handlung lässt Euch skeptisch die Stirn runzeln: Ihr lenkt ein Roboterkaninchen, dass durch sechs Welten mit je drei schwebenden Inseln zum bösen Baron Aloah hüpft. Dabei ballert Ihr mit dem Fadenkreuz, das sich leider nicht separat lenken lässt – wer schwebenden Robotiere treffen will, muss hüpfen. Daneben sammelt Ihr Nüsse, die sich wie Granaten schleudern lassen und dann explodieren.

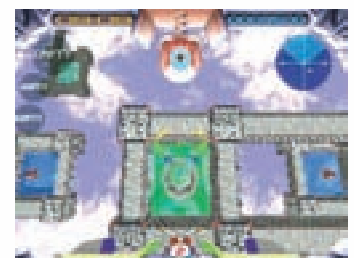
Die Levels sind zwar mit Katapultröhren, Fließbändern und zahlreichen Ebenen überraschend komplex, stellen Euch aber spielerisch kaum vor nennenswerte Herausforderungen – dafür bereitet die Steuerung um so mehr Probleme. Auch technisch ist „Jumping Flash" keine Meisterleistung: Die Umgebung wirkt klotzig und kahl, die Figuren sind kaum animiert und dazu dudelt die Hintergrundmusik gelangweilt vor sich hin – an "Jumping Flash" wagen sich nur hartgesottene Videospielhistoriker, alle anderen besorgen sich lieber „Crash Bandicoot".



PSP Nehmt den Frosch unter Beschuss, bevor er sich bewegt: Der Zielkreis lässt sich nicht separat steuern, beim Zielen müsst Ihr Euch drehen und hüpfen.



PSP Im Höhlenlevel spielt sich "Jumping Flash" wie ein Ego-Shooter.



PSP Immerhin: Die Inselwelten besitzen eine komplexe Architektur.

Jumping Flash

Entwickler	>> Exact, Japan
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> englischer Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

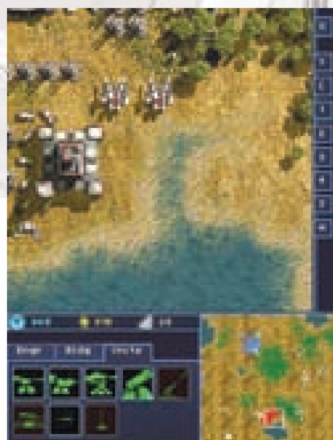
Hoffnungslos veraltetes 3D-Hüpfspiel mit hakeliger Steuerung und gewöhnungsbedürftiger Ego-Perspektive.



Pocket-PC-Power


Die Kämpfe werden mit dichtem Kreuzfeuer und leuchtenden Spezialeffekten aufregend in Szene gesetzt.


Stets im Bilde: Rote und blaue Punkte markieren auf der eingebauten Karte Freund- und Feindbewegungen.


Immer wieder neue Herausforderungen: Die Schlachtfelder werden bei jedem Besuch neu generiert.



Machines at War

Denken >> Echtzeit-Strategie

Legt eine Fährte und lockt den Feind in einen Hinterhalt: Dieser futuristische Feldzug ermöglicht Euch ausgeschlafene Strategien.

In den Echtzeitschlachten von „Machines at War" kämpfen mächtige Nationen wie China und USA um die Weltherrschaft. Zu Beginn jedes Feldzugs besitzen beide Kontrahenten lediglich ein Hauptquartier und Sammeleinheiten, die Erze abbauen – damit lassen sich über 40 Einheiten und Gebäude errichten. Ihr beginnt mit Aufklärungstruppen und erobert die Landschaften mit Hubschraubern, Jets, Jeeps und Panzern. Dabei müsst Ihr die geografischen Gegebenheiten nutzen, aber auch Hindernisse überqueren: Ihr errichtet Brücken und Schutzwälle mit Toren, die Eure Streitmacht mit Geschütztürmen und Festungen verteidigt. Außerdem ermöglicht die detaillierte Grafik einige Kniffe. So hinterlassen etwa Panzer Spuren, denen Ihr zur feindlichen Basis folgt.

Andererseits lassen sich so auch teuflische Hinterhalte arrangieren, denn einige Einheiten können sich auch unter Bäumen verstecken. Dann braucht Ihr nur noch eine Fährte pflügen und warten, bis Euch der Gegner in die Falle marschiert. Natürlich dürft Ihr auch ganze Wälder abholzen, um eine Schneise zum feindlichen Hauptquartier zu schlagen. So gelangen Eure frisch fabrizierten Truppen schneller an die Front. Zudem lässt sich Eure Streitmacht durch Forschung taktisch ausbauen: Offensive Generäle konzentrieren sich auf die Entwicklung von Waffen-Upgrades, während Verteidiger ihre Schilde verbessern – auch die Weitsicht lässt sich optimieren, was sowohl Stürmern als auch bedrängten Truppen zugute kommt. Wald-, Schnee- und Wüstenlandschaften erstrecken sich über viele Bildschirme, mit der eingeblendeten Minikarte habt Ihr aber stets optimalen Überblick. Nach Sieg oder Niederlage informieren zudem umfangreiche Statistiken und Grafiken über den Verlauf der Schlachten, die etwa 15 bis 30 Minuten dauern.



Machines at War

Betriebssystem	ab PPC2002
Hersteller	Isotope 224
Link	www.isotope244.com
Zirka- Preis	15 Euro
Besonderheiten	keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10

9 von 10



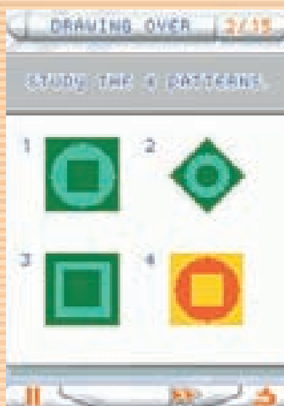
SPIELSPASS

Auf an die Front: Komplexe Echtzeitkämpfe mit taktischem Upgrade-System und FX-geladener Optik.

>> NEWS

Doppeltes Gehirntraining

In-Fusion bringt gleich zwei Gehirntrainer für den Pocket-PC: Der "Advanced Brain Trainer" enthält je nach Edition vier bis fünf Grübeldisziplinen, die verschiedene Teile des Gehirns beanspruchen sollen. Man spielt sie in Arcade-, Übungs- und Exam-Modus. Letzterer stellt für jeden Tag ein fünfminütiges Trainingsprogramm zusammen. Jede Edition kostet rund neun Euro; mehr Infos unter www.in-fusio.com.



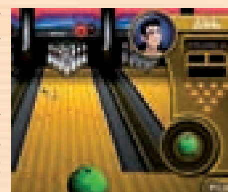
In die Falle gegangen: Eine Ratte mit Touch!

Der Ratte Morty knurrt der Magen, auf dem Weg zum Käse gilt es aber zahlreichen Fallen auszuweichen. Das haarige Jump'n'Run soll 35 umfangreiche Levels aufweisen und die Handlung mit Animationen und sogar Sprachausgabe erzählen. Besonders stolz ist man auf die zahlreichen Spezialeffekte wie Wetteränderungen und Partikelgewitter. Zudem soll das Abenteuer ohne Tastenkommandos auskommen, man tippt einfach auf den Touchscreen.



Fastfood-Prämie: Bowling für Hamburger

Wer eine ruhige Kugel schiebt, wird mit Milchshakes, Pommes und Burgern belohnt. "Bowling for Burgers" soll dank drei unterschiedlicher Spielern und fünf Kugelvarianten taktischen Freiraum gewähren, außerdem ermöglicht die feinfühlige Steuerung Trickschüsse. Das putzige Sportspiel von PDAmill wird auch einen Zweispieler-Modus besitzen – lasst es rollen!



I hate Guns

Action >> Prügelscroller

Dank des Combosystems nehmt Ihr es mit mehreren Gegnern auf.

Ex-Cop McGrady mischt den Nahen Osten auf, um seine Tochter zu befreien. Die sechs Schläge und Tritte verbindet Ihr zu Kombos, mit denen sich bis 18 zu Säbel- und Axtschwinger gleichzeitig bekämpfen lassen. Ein ausführliches Tutorial stimmt Euch auf die sechs Level ein. Diese ermöglichen mit mehreren Ebenen variable Marschrouten und verblüffen mit einigen Parallax- und Transparenzeffekten. Die Keilerei ist solide, wenn auch recht schnell durchgespielt.

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> Fun and Mobile
Link	>> www.funandmobile.com
Zirka-Preis	>> 9 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Etwas kurze Massenkeilerei mit komplexem Kombosystem.

Valley of the Kings

Reaktion >> Jump'n'Run

In den verzwickten Labyrinthen wimmelt es vor Gold und Edelsteinen.

Im Tal der Könige erforscht Ihr 140 Labyrinthe: Ihr sprintet über bröckelnde Plattformen, schwimmt durch Wassergräben und kraxelt über Leitern auf neue Ebenen. Außerdem wimmelt es in den mehrere Bildschirme großen Arealen vor Fallen, Schaltern, Geheimtüren und Mumien, die zahlreiche Schätze bewachen. Die Figuren sind zwar etwas mickrig, dank der farblichen Kontraste lässt sich aber trotzdem jede Gefahr erspähen. Der „Lode Runner"-Clone unterhält Euch viele Stunden.

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> THD2
Link	>> www.thd2.com
Zirka-Preis	>> 13 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Klassisches Plattformabenteuer mit vielen Fallen und Geheimnissen.

The Corsair

Action >> Stylus-Shooter

In den zehn Levels des Piratenabenteuers „The Corsair" ballert und säbelt Ihr mit dem Stylus. Es gilt todesmutige Kannibalen und tödliche Bomben abzuwehren, entfernte Scharfschützen aufs Korn zu nehmen und manch unschuldigen Matrosen zu schützen. Die Steuerung kapiert jeder Einsteiger auf den ersten Touch, trotzdem sind die Gefechte alles andere als simpel. Ihr müsst blitzschnell reagieren und entscheiden, welchen Gegner Ihr zuerst ausschaltet. Dabei sorgen die großen, detailliert animierten Figuren und der stimmungsvolle Seemann-Soundtrack für eine opulente Präsentation - holt Euch den sagenhaften Piratenschatz!

Passt auf, dass Ihr nicht im Kochtopf landet: Wer den Schatz bergen will, muss erst an den Kannibalen vorbei.

Das Schiff wird geentert, da legt Ihr den Vorderlader zur Seite. Im Nahkampf ist der Säbel handlicher.

The Corsair

Betriebssystem	>> ab WM2002
Hersteller	>> PDAmill
Link	>> www.pdamill.com
Zirka- Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Dank Autosave auch für kurze Pausen geeignet: Aufwändige Piratenballerei, bei der Ihr mit dem Stylus zielt.

Stolen in 60 Seconds

Denken >> Action-Strategie

Beim Einbruch muss jeder Handgriff sitzen, deshalb plant Ihr die 24 Überfälle von „Stolen in 60 Seconds" erstmal auf dem Reißbrett. Ihr definiert für jeden Eurer Gangster eine Marschroute durch Juwelierladen oder Büro und bereitet Euch auf diverse Hindernisse wie verschlossene Türen, Panzerschrank und Alarmanlage vor. Dazu dürft Ihr jedem Ganoven drei von zwölf Werkzeugen in die Tasche stecken (u.a. Bombe, Vorschlaghammer und Dietrich). Natürlich gibt's die Ausrüstung nicht gratis: Nur wer strategisch plant, macht am Ende einen guten Schnitt. Ob Euer Plan aufgeht, erfahrt Ihr anschließend im Echtzeiteinsatz: Weil sich jeder Bruch von verschiedenen Seiten anpacken lässt, macht die innovative Ganovenkarriere auch beim wiederholten Durchspielen Laune. Manko: zu wenige Levels.

Plündert die Glasvitrinen: Mit dem Vorschlaghammer lassen sich diverse Hindernisse aus dem Weg räumen.

Stolen in 60 Seconds

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> Herocraft
Link	>> www.herocraft.com
Zirka-Preis	>> 9 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Plant den Überfall bis ins letzte Detail: Innovative Gangsterkarriere, die etwas zu kurz ausgefallen ist.

XII Zeal

Action >> 2D-Shooter

Claygun bringt Taitos vertikal scrollenden Shooter „XII Stag" auf den Pocket-PC: In acht Levels nehmt Ihr mit Eurem Jäger allerlei Mechs, Luftkissenboote, Asteroiden und bildschirmfüllende Obermotze unter Beschuss. Dabei sammelt Ihr Extras, die Euren Streulaser in fünf Stufen ausbauen und das Schiff mit Barrierebomben ausrüsten - diese fungieren wie ein gewaltiger Schutzschild, der Schüsse und Feinde pulverisiert.

Neben der Steuerung über die Tasten dürft Ihr auch via Stylus den Jäger drehen und so Gegner neben und hinter Euch aufs Korn nehmen. Für üppige Highscores sorgt das Multiplikatorsystem, mit dem sich die Punkte verzwölffachen lassen. Abgesehen vom Zweispieler-Modus bietet „XII Zeal" damit alle Features seines Vorbilds (u.a. für die PS2 erhältlich), was für Pocket-PC-Umsetzungen recht ungewöhnlich ist. Wer eine spektakuläre Ballerei sucht, sollte unbedingt zugreifen.

Zittrige Finger vorprogrammiert: Dem Kreuzfeuer der mächtigen Levelbosse müsst Ihr geschickt ausweichen.

XII Zeal

Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> Claygun
Link	>> www.claygun.com
Zirka- Preis	>> 11 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Oldschool-Actionorgie: Klasse Umsetzung des Taito-Shooters, die auch vom Stylus Gebrauch macht.

Retro-Gamer



TEIL 1

Game & Watch

Schon vor dem Game Boy hatte Nintendo ein Herz für Taschenspieler – Mobile Gamer stellt die Urahnen von DS & Co vor.

Game & Watch

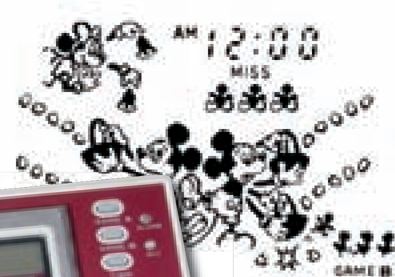
Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 9:	Die einfachen Serien
Ausgabe 10:	Geräte mit Doppelbild
Ausgabe 11:	Ungewöhnliche Modelle
Ausgabe 12:	Alternative Spielmöglichkeiten

Wie Gunpei Yokoi (siehe Kasten) auf die Idee zum ersten Game & Watch gekommen ist, wird wohl ein Geheimnis bleiben. Legenden besagen, der Entwickler fand seine Inspiration während des Taschenrechnerbooms Ende der 70er-Jahre, als er im Schnellzug einen Geschäftsmann beim gelangweilten Herumdrücken beobachtete. Egal ob wahr oder nicht, durch den Einsatz der 'Liquid Crystal Display'-Technologie (kurz LCD) schuf der kreative Kopf 1980 ein tragbares Spielzeug, das Nintendo den Weg zur Handheld-Macht ebnete – die Game & Watch-Serie war geboren.

Heute sind die handflächengroßen Geräte natürlich antiquiert, damals konnte sich kaum jemand ihrer Faszination entziehen. Da störte es nicht, dass die Spiele stets einem streng vorgebenen Ablauf folgten. Auf dem Bildschirm wurden keine Pixel frei gruppiert, sondern durch Elektroden fest definierte Elemente in der Flüssigkristallschicht ein- oder ausgeblendet. Immerhin gab es einen Zusatznutzen, der auch im Produktnamen verankert wurde: Fand gerade kein Spiel statt, ließen sich die Geräte als Uhr und ab der zweiten Baureihe auch als Wecker nutzen.



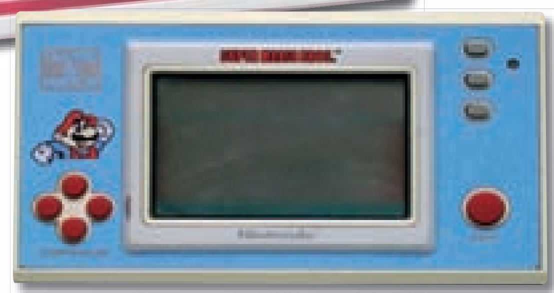
Bevor eine deutsche Nintendo-Niederlassung existierte, erschienen die ersten Geräte unter dem Namen 'Tricotronic'.



Gunpei Yokoi – der große Erfinder

Nach einem Elektronikstudium begann der 1941 geborene Gunpei Yokoi seine Karriere ganz unspektakulär. Er setzte am Fließband die in Japan populären Hanafuda-Karten zusammen und bastelte nebenbei an eigenen Ideen wie einen mechanischen Greifarm. Auf diesen wurde Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi aufmerksam, der das neue Talent erkannte und Yokoi zum Entwickler beförderte. Eine der ersten Aufgaben war es, sich für Nintendos Einstieg in die Videospielbranche ein Produkt auszudenken – heraus kam die Game & Watch-Serie. Dank des durchschlagenden Erfolges wurde der kreative Designer zum Leiter einer Abteilung ernannt, in der neben Arcade-Titeln und Elektronik-Spielzeug ein Projekt seine Geburt erlebte, das die Handheld-Ära grundlegend verändern sollte: der 1989 erschienene Game Boy. Gunpei Yokoi hatte mit seiner Starsinnigkeit großen Anteil am Erfolg des Spielbuben, denn er bestand auf einem monochromen, dafür batteriesparenden Bildschirm – so wurde das Hauptproblem umgangen, das der Konkurrenz von Sega oder Atari (unter anderem) das Genick brach. Der Karriere-Höhenflug nahm jedoch ein plötzliches Ende: Der revolutionäre Virtual Boy (vorgestellt in Ausgabe 6) wurde 1995 zum kolossalen Flop, woraufhin Yokoi 1996 seinen Hut nahm. Danach begann er mit der Entwicklung des Wonderswan für Bandai, dessen Fertigstellung er aber nicht mehr erleben durfte. Am 4. Oktober 1997 kam Gunpei Yokoi bei einem Autounfall ums Leben.





Klempner wandle dich: In seinen ersten Game & Watch-Abenteuern sah Mario teilweise noch ganz anders aus.



Ulrich Steppberger

"Einfache, aber geniale Schulhofklassiker"

Wer mit dem Game Boy aufgewachsen ist, kann die Begeisterung älterer Semester für die Game & Watch-Titel vielleicht nicht verstehen – bei uns Kindern der 80er sorgen die LCD-Geräte aber für nostalgische Erinnerungen. Spielerisch hatten die Dinger durch die beschränkte Technik nicht viel auf dem Kasten, so dass überwiegend einfache Geschicklichkeits- und Reaktionstests hergestellt wurden - die aber waren mit soviel Liebe und Charme gemacht, dass jeder eine Runde spielen wollte. Und wenn die Eltern skeptisch waren, wurde einfach darauf hingewiesen, dass die Geräte als Uhr und Wekker auch praktischen Nutzen hatten. Natürlich kauft heute niemand mehr ein Game & Watch zur Dauerunterhaltung, doch gerade für Sammler ist der Reiz ungebrochen.



An der Farbe der Lackierung ist erkennbar, um welche 'Wide Screen'-Sorte es sich bei einem Spiel handelt. Die Metallic-Legierung weist auf die erste Baureihe hin, farbige Fronten dagegen stammen aus der 'New Wide'-Serie.

60 Modelle entstanden zwischen 1980 und 1991, die sich in zehn Kategorien aufteilen lassen. In diesem Teil präsentieren wir Euch die vier Modellarten, die ohne spezielle Gimmicks oder besonders skurrile Einfälle auskommen.

Gold und Silber

Die ersten beiden Serien unterscheiden sich nur in Kleinigkeiten wie der namensgebenden Färbung der pseudometallischen Front sowie einem kleinen Klapphaken auf der Rückseite, mit dem die Gold-Geräte aufgestellt werden konnten. Die ersten Spiele fielen extrem simpel aus, doch schnell wurden die Konzepte verfeinert. Schon bald standen fordernde, aber auch gewitzte und launige Geschicklichkeitstests an. Die ersten Helden waren noch anonyme schwarze Knubbelmännchen, die nur über ihre Jobbeschreibung identifiziert werden konnten, das sollte sich aber bald ändern...

Wide Screen & New Wide Screen

Die wichtigere Änderung zu den Vorgängern war der neue, etwa 40 Prozent größere Bildschirm. Dieser erlaubte nicht nur etwas komplexere Spiele; weil die Charaktere mehr Platz einnehmen durften, war es sinnvoll, Lizenz-Stars auftreten zu lassen. Dafür verbündete sich Nintendo mit Größen aus der Comic- und Cartoonwelt, weshalb Mickey Mouse, Popeye und die Peanuts die LCD-Bühne betraten. Überraschend musste der hauseigene Superstar Mario länger auf seinen ersten Einsatz warten (mehr dazu in der nächsten Ausgabe), durfte dafür die Game & Watch-Ära stilecht beenden: Als letztes Gerät erschien 1991 zum Abschied mit „Mario the Juggler", eine Hommage an den Erstling "Ball" von 1980. *us*

Die einfachen Game & Watch-Modelle

SILBER

Name	Seriennummer	Veröffentlichung	Verkaufszahlen	Seltenheit heute
Ball	AC-01	April 1980	ca. 250.000	Sehr hoch
Flagman	FL-02	Juni 1980	ca. 250.000	Extrem hoch
Vermin	MT-03	Juli 1980	ca. 500.000	Hoch
Fire	RC-04	Juli 1980	ca. 1.000.000	Hoch
Judge	IP-05	Oktober 1980	ca. 250.000	Extrem hoch

GOLD

Name	Seriennummer	Veröffentlichung	Verkaufszahlen	Seltenheit heute
Manhole	MH-06	Januar 1981	ca. 500.000	Hoch
Helmet	CN-07	Februar 1981	ca. 250.000	Hoch
Lion	LN-08	April 1981	ca. 250.000	Hoch

WIDE SCREEN

Name	Seriennummer	Veröffentlichung	Verkaufszahlen	Seltenheit heute
Parachute	PR-21	Juni 1981	ca. 1.200.000	Niedrig
Octopus	OC-22	Juli 1981	ca. 1.200.000	Niedrig
Popeye	PP-23	August 1981	ca. 1.200.000	Mittel
Chef	FP-24	September 1981	ca. 500.000	Hoch
Mickey Mouse	MC-25	Oktober 1981	ca. 1.200.000	Mittel
Egg	EG-26	Oktober 1981	ca. 250.000	Extrem hoch
Fire	FR-27	Dezember 1981	ca. 1.200.000	Niedrig
Turtle Bridge	TL-28	Februar 1982	ca. 500.000	Hoch
Fire Attack	ID-29	März 1982	ca. 500.000	Mittel
Snoopy Tennis	SP-30	April 1982	ca. 1.200.000	niedrig

NEW WIDE SCREEN

Name	Seriennummer	Veröffentlichung	Verkaufszahlen	Seltenheit heute
Donkey Kong jr.	DJ-101	Oktober 1982	ca. 1.200.000	Niedrig
Mario's Cement Factory	ML-102	Juni 1983	ca. 750.000	Niedrig
Manhole	NH-103	August 1983	ca. 250.000	Hoch
Tropical Fish	TF-104	Juli 1985	ca. 250.000	Hoch
Super Mario Bros.	YM-105	März 1988	ca. 1.000.000	Niedrig
Climber	DR-106	März 1988	ca. 250.000	Hoch
Balloon Fight	BF-107	März 1988	ca. 250.000	Mittel
Mario the Juggler	MJ-108	Oktober 1991	ca. 250.000	Extrem hoch

Simple Späße

BALL
Nintendo (1980)

Einfacher geht's nicht: Ihr kontrolliert die Arme eines Männchens mit Knollennase, das zwei oder drei Bälle jongliert. Eure Aufgabe ist es, seine Griffel immer an der richtigen Stelle zu haben, wenn eine Kugel aufgefangen bzw. geworfen werden muss – ganze drei Standorte stehen zur Wahl. Extrem schlicht und im Verhältnis zu den meisten Nachfolgern auch nicht besonders reizvoll, aber immerhin wurde damit der Game & Watch-Erfolg eingeläutet.



MICKEY MOUSE
Nintendo (1981)

Disneys Mäuserich muss sich als Eiersammler betätigen. Aus vier Hühnerhäusern rollen unaufhörlich die gelegten Eier heran, die Ihr tunlichst auffangen solltet. Die Diagonalsteuerung erfolgte noch über Buttons (und wäre mit einem richtigen Steuerkreuz schwieriger umsetzbar), außerdem zeigte das Gerät eindrucksvoll die Zugkraft von Lizenzen auf: Zeitgleich gab's das identische Spielprinzip auch als "Egg" mit einem Wolf in der Hauptrolle, ging aber gerade mal ein Fünftel so oft über die Ladentische.



SNOOPY TENNIS
Nintendo (1982)

Sportlich geht's bei den Peanuts zu, die nicht allzu häufig in Videospielen auftreten. Als Snoopy schlagt Ihr alle Tennisbälle zurück, die Euch Charlie Brown und Lucy zuwerfen. Während sich das Spielprinzip nicht groß von dem anderer Game & Watch-Titel unterscheidet, ist die Steuerung ungewöhnlicher. Ihr bedient drei Knöpfe, wobei die für die Bewegung zuständigen Buttons rechts, also auf der Seite von Snoopy angeordnet sind und sich die Schlagtaste links befindet.



World Wrestling Federation











Titel *	WWF Superstars	WWF Raw	WWF Warzone	WWF Wrestlemania 2000	WWF Betrayal
Hersteller	LJN	LJN	Acclaim	THQ	THQ
Erscheinungsjahr	1991	1994	1998	1999	2001
spielbar auf Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß und color	color

(*) Insgesamt gab es acht WWF-Spiele für den Game Boy und den Game Boy Color.
Für diese Übersicht haben wir jene fünf Titel ausgesucht, die als Eckpfeiler in die Historie eingehen (u.a. wegen Lizenz- oder Genre-Wechsel).

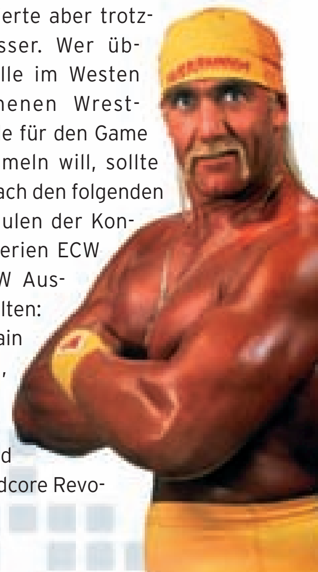
Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Wrestling ist ein Phänomen: Der größte Teil der Menschheit rümpft die Nase über die Showkämpfe der muskelbepackten Fleischberge, dafür sind die Fans ein besonders treues Völkchen. Kein Wunder also, dass es schon zu Game-Boy-Zeiten zahlreiche Spiele gab, die sich mit der gestellten Klopperei beschäftigten und die Stars der WWF (World Wrestling Federation) in den Mittelpunkt stellten.

Den Auftakt machte 1991 das von prominenten Entwicklern produzierte "WWF Superstars". Die englischen Kult-Programmierer von Rare sorgten für ansehnliche Grafik, konnten das finten- und variantenreiche Geschehen im Ring aber spielerisch nur bedingt umsetzen. Das Simpelklopper-Schema kam auch in den jährlichen Nachfolgern "WWF Superstars 2", "WWF King of the Ring" und "WWF Raw" zum Einsatz. Danach war einige Zeit Pause, bis 1998 Acclaim selbst (LJN war eine Tochterforma des US-Herstellers) die Bühne betrat. Sowohl bei "WWF Warzone" als auch beim Game-Boy-Color-Debüt "WWF Attitude" blieb der Spielablauf gleich, nur die Äußerlichkeiten änderten sich. Jetzt stand nicht mehr familienfreundliche Jahrmarkt-Atmosphäre im Vordergrund, die WWF setzte auf härtere Typen und knapp gekleidete Ringbegleiterinnen.



Wegen Streitigkeiten zwischen den Vertragspartnern wechselte die WWF 1999 das Lager und stellte ihren Ring bei THQ auf. Dort wurde mit "WWF Wrestlemania 2000" die gewohnte Kost verabreicht. Wieder prügelten mäßig gut animierte Sprites mit Standardschlägen aufeinander ein und ließen so nur wenig Spielspaß aufkommen. Nach zehn Jahren WWF-Games hatten endlich auch die Programmierer dieses Dilemma erkannt, weshalb 2001 mit "WWF Betrayal" zum Abschluss ein anderer Weg eingeschlagen wurde. Das gewohnte Kampfschema hat ausgedient, stattdessen stapft der Wrestler durch scrollende Kulissen und vermöbelt zahllose Fieslinge und Schiedsrichter – auch das war kein spielerischer Hochgenuss, funktionierte aber trotzdem besser. Wer übrigens alle im Westen erschienenen Wrestling-Spiele für den Game Boy sammeln will, sollte zudem nach den folgenden drei Modulen der Konkurrenzserien ECW und WCW Ausschau halten: "WCW Main Event", "WCW Mayhem" und ECW Hardcore Revolution".



>> Die nächste Mobile Gamer erscheint Anfang Dezember

Weihnachts Wünsche

Lust auf einen gruseligen Heiligabend? In der nächsten Ausgabe folgt nämlich der Test von Konamis PSP-Horror "Silent Hill Origins". Außerdem werden wir Zeuge einer grandiosen Spiele-Lawine: Traditionell schütten die Firmen ein Füllhorn an guten und schlechten Games aus, auf dass sie zahlreich den Gabentisch schmücken. Ob sie dort hingehören und von welchen Ihr die Finger lassen sollt, verraten unsere Tests. Mit dabei: "Wipeout Pulse", "Hot Pursuit: Extreme Justice" und "Donkey Kong Jungle Climber".



Dragon QUEST

In dieser Ausgabe haben wir die „Final Fantasy"-Serie ausführlich beleuchtet. Was liegt da näher, als demnächst über die zweite Rollenspiel-Institution aus Japan zu berichten: „Dragon Quest". Hier erwarten wir 2008 die DS-exklusive neunte Epsiode sowie Remakes von früheren Teilen – ähnlich wie „Final Fantasy 3" in aufgepeppter Form für den Nintendo DS.

>> Ausblick